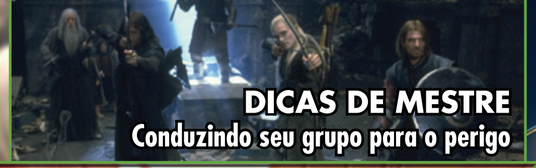
ENCONTRO ALEATÓRIO
Faça sua própria adaptação



DICAS DE MESTRE
Conduzindo seu grupo para o perigo

STERNACHTEN
A cidade dos observatórios

GUERRA ARTONIANA
Segunda parte da matéria

CHEFE DE FASE
O Grinch vai estragar o seu natal

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 137

CONTO
UM PREVIEW DE *A FLECHA DE FOGO*

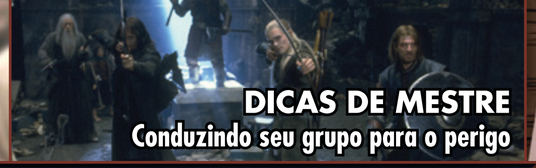
CAVERNA DO SABER
APRENDA A MESTRAR VIRTUALMENTE

RESENHAS
RED DEAD REDEMPTION 2 • *HALLOWEEN* • *SHE-RA*

Um tio-avô trambiqueiro, monstros e muitos mistérios em Gravity Falls

LOUCURAS DE VERÃO

ENCONTRO ALEATÓRIO
Faça sua própria adaptação



DICAS DE MESTRE
Conduzindo seu grupo para o perigo

GRAVITY FALLS
Umas férias de verão da pesada

GUERRA ARTONIANA
Segunda parte da matéria

CHEFE DE FASE
O Grinch vai estragar o seu natal

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 137

CONTO
UM PREVIEW DE *A FLECHA DE FOGO*

CAVERNA DO SABER
APRENDA A MESTRAR VIRTUALMENTE

RESENHAS
RED DEAD REDEMPTION 2 • HALLOWEEN • SHE-RA

Conheça a cidade que observa os astros em nome de Thyatis

VISÕES DE STERNACHTEN

BATERIA CHEIA

Como eu já disse aqui em alguma outra oportunidade, fim de ano é quando as baterias estão baixas e o cansaço bate depois de meses preparando os lançamentos para os principais eventos do segundo semestre.

São estes eventos, com ênfase para a CCXP (onde, no ano passado, conhecemos **Samuel Marcelino**, coincidentemente o responsável pela capa da edição deste mês e de várias outras ilustrações em 2018), que nos mantém funcionando, porque é quando toda essa energia é recarregada, graças ao carinho de vocês. Autografar, conversar, tirar fotos... São coisas que podem parecer "trabalho" para quem está de fora, mas para gente não são só um prazer: são uma necessidade.

A diferença para mim este ano é que, de certa forma, eu já chego com a bateria quase cheia. Isso porque pela primeira vez terei a chance de lançar algo meu durante a CCXP. E não é qualquer lançamento: trata-se de *LEDD Volume 5*, a continuação do mangá que roteirizo.

Não faz parte da minha índole esconder esse tipo de coisa, então não é segredo para ninguém que a série passou por vários problemas de produção, meus e do meu parceiro e desenhista **Lobo Borges**. Cansaço, mudança de estado, casamentos, estresse, bloqueios... Tudo isso fez parte do complicado processo dos últimos anos. Uma espera que, se parecia infindável para quem esperava a continuação da história desde o volume 4, parecia mais do que eterna para a gente.

Lançar *LEDD* em um evento do porte da CCXP vai permitir que eu divida com vocês o alívio e a felicidade de finalmente ver impresso e ter nas mãos o prosseguimento de uma história tão querida. Significa também a renovação do meu juramento de fazer tudo o que estiver ao meu alcance para que a saga do garoto sem memória, do mago sem cabelos e da ladra mais esperta que os outros dois juntos jamais fique sem conclusão.

Obviamente, nada disso teria acontecido se não fosso o apoio incondicional da Jambô Editora e da minha esposa **Camila Gamino**, a insistência do já citado Lobo Borges, a perseverança do nosso novo integrante, **Heitor Amatsu** e a confiança inabalável de vocês, leitores.

Este ano eu piso na CCXP já cheio de energia, louco para cumprimentar cada um e mostrar o filho novo. Espero que vocês gostem!

JM TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Camila Gamino da Costa, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, Jéssica Reinaldo, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Nina Bichara, Thiago Rosa, Tiago Henrique Ribeiro

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
A Flecha de Fogo foi disparada!

6 Pergaminhos dos Leitores
Ninguém se esconde da Paladina!

10 Resenhas
Red Dead Redemption 2, She-Ra, Halloween.

14 Dicas de Mestre
Levando os heróis até onde eles devem ir.

22 Gravity Falls
Férias muito loucas em *3D&T* e *FATE Acelerado*!

34 Toolbox
Dando aquela lição de moral, mas sem ser chato.

40 Gazeta do Reinado
Yuden toma importante posto em Namalkah!

42 Caverna do Saber
Mestrando com dados virtuais.

46 Conto
O primeiro capítulo de *A Flecha de Fogo*.

64 Sternachten
A cidade dos observatórios.

78 Gabinete de Saladino
Quando os Mestres do Terror se reuniram.

82 Guerra Artoniana, parte 2
A guerra nunca acaba.

102 Encontro Aleatório
Aprenda a fazer sua própria adaptação!

108 Pequenas Aventuras
Conflitos no Velho Oeste.

110 Chefe de Fase
O Grinch está pronto para melar seu fim de ano!

114 Tesouros Ancestrais
Reviva as aventuras de *Inu-Yasha*!

124 Anteriormente...
Resumindo os episódios da *Guilda do Macaco*.

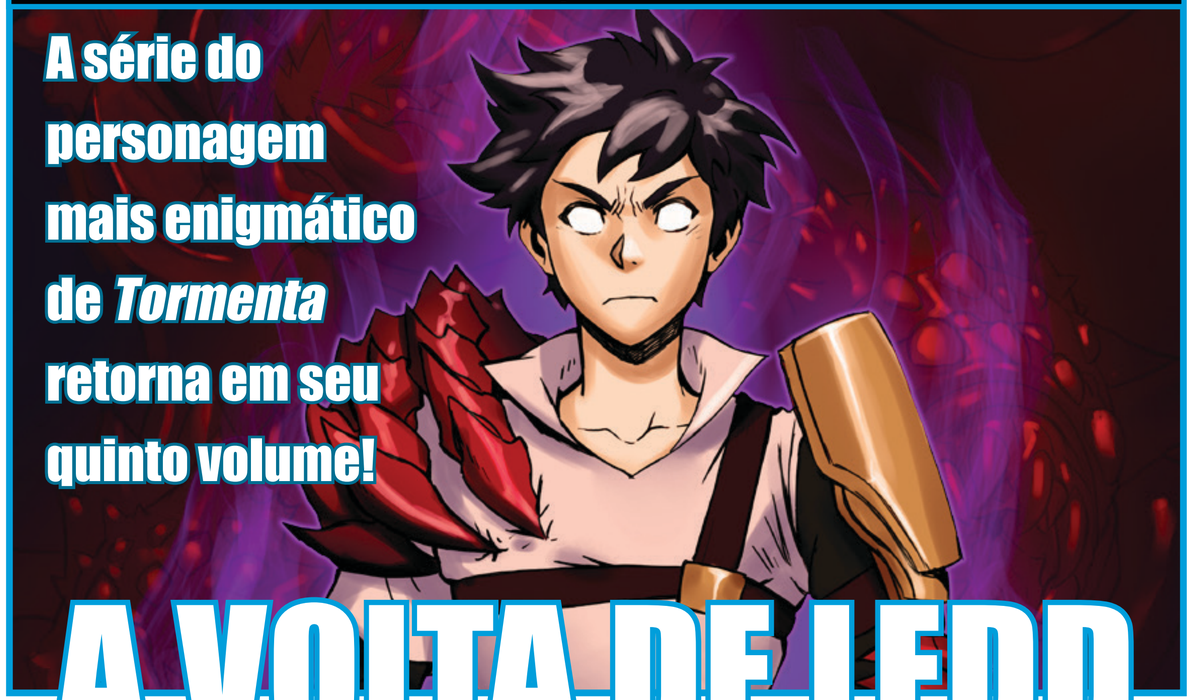
128 Amigos de Klunc
Conheça quem mantém o Dragão alimentado!

A CAPA

Samuel Marcelino nos brindou com a capa desta edição, uma ilustração que é mais que especial: ela mostra Sternachten, um dos cenários do aguardadíssimo romance *A Flecha de Fogo*, de **Leonel Caldela**.

Notícias do Bardo

Heróis sem memória, masmorras e miniaturas



A VOLTA DE LEDD

A espera foi longa e sofrida, mas o principal mangá de *Tormenta* em atividade está de volta.

Com seu primeiro volume lançado em 2011, *LEDD* tem roteiro de **J.M. Trevisan** e arte de **Lobo Borges**. A história conta a jornada do protagonista homônimo, que juntamente com Drikka, uma ladra com uma herança misteriosa, e Ripp, um mago que usa cabelos para lançar magias, tenta desvendar seu passado enquanto enfrenta cópias malignas de si mesmo.

Nos quatro volumes lançados até então, *LEDD* cativou os fãs de *Tormenta* com histórias emocionantes, combates e reviravoltas. Agora, a espera pelo quinto volume está perto de acabar, e uma série de mudanças se aproxima.

"*LEDD* está chegando a um momento importante da trama, e muitas dúvidas que atormentam os leitores há muito tempo serão sanadas", disse Trevisan.

Mas as coisas não param por aí. "Temos também a chegada de um novo desenhista, **Heitor Amatsu**. O trabalho dele foi essencial neste volume. Com isso Lobo Borges fará as capas e continuará contribuindo com designs e argumentos para a série".

LEDD Vol. 5 será lançado durante a Comic Con Experience, que começa no dia 6 de dezembro, em São Paulo, no estande da Jambô Editora, com direito a sessões de autógrafo com os autores durante o evento.

Pequenos heróis

Muitos RPGs de fantasia medieval são enriquecidos pelo uso de miniaturas. Porém, encontrar aquela figura que representa que represente exatamente aquele seu personagem tão particular às vezes é muito difícil.

Pensando nisso, a galera da Hero Maker apresentou um projeto de miniaturas customizadas. Usando a interface deles, você escolhe dentro de uma seleção pré-determinada como você quer que a miniatura seja. É o seu herói do jeito que você quiser.

Agora a Hero Maker está fazendo um financiamento coletivo no **Catarse** para financiar esse projeto. Além das miniaturas, as recompensas incluem grids 3D modulares e dados temáticos no formato de utensílios de mago.

Cadê as estrelas?

Starfinder é um jogo de fantasia científica sobre exploração de mundos fantásticos, viagens pela galáxia através da Deriva e, claro, matar monstros esquisitos. Comentamos mês passado que esse jogo-irmão de *Pathfinder* estava para sair pela editora New Order. Nem deu tempo ainda de se acostumar com a ideia e ele já saiu!

Está rolando um financiamento coletivo de *Starfinder* pelo **Catarse**. O livro já está traduzido, revisado e diagramado. Assim que a meta for atingida ele será disponibilizado em PDF para todos os apoiadores.

Clássico renovado e *Magic* em D&D

A Wizards of the Coast lançou dois novos livros para a quinta edição de *Dungeons & Dragons*. São eles *Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage* e *Guildmaster's Guide to Ravnica*.

Dungeon of the Mad Mage aborda a famosa masmorra de Undermountain, usada pelo mago louco Halaster como laboratório. Além de fazer seus experimentos, o mago aproveita para se divertir vendo as pessoas morrendo de formas horríveis. O livro descreve 23 níveis da masmorra como parte de uma aventura que leva os personagens do nível 5 ao 17.

Ravnica é um dos mundos de *Magic: the Gathering*, a máquina de imprimir dinheiro da Wizards of the Coast. O livro marca a primeira vez que um mundo do jogo de cartas se torna um cenário impresso de *D&D*. Como o próprio título indica, o mundo é fortemente influenciado por guildas. Além de informação de cenário, o produto apresenta novas opções pra jogadores e regras para uso das citadas guildas.

Da mesma forma que todo o outro conteúdo de D&D 5E, não há previsão de lançamento em português.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações sagradas e rosadas, amados apoiadores da nova *Dragão Brasil*! Como devem se lembrar — e eu me lembro muito, MUITO bem! —, mês passado o Paladino me deixou fora dos Pergaminhos.

Portanto, hoje estou retribuindo o favor. Eu fico aqui com vocês, dando meu melhor para responder suas mensagens, enquanto ele... ahn, não se preocupem. Ele vai voltar. Inteiro. Talvez.

— PALADINA! SOCORRO! ALGUÉM ME TIRE DAQUI!

— Hum? Não ouvi nada. E vocês?

Planos para Tormenta

Grande Paladino, que a paz de Khalmyr esteja contigo! Apesar da era negra em que o Reinando se encontra, atravessando talvez o período mais conturbado de sua história, não podemos nos deixar abater, e dúvidas devem ser sanadas!

***1)** Está no planejamento expandir um pouco mais o conteúdo de Mundo dos Deuses? Falar de outros planos como o Reino dos Pesadelos ("Torre dos Pesadelos", melhor aventura de* Tormenta *da minha vida!) ou os mundos de origem de Talude, Arsenal, Niebling e tantos que vieram de outros visitantes? Talvez uma série de artigos na própria DB para começar?*

***2)** Há planos para alguma aventura que leve os personagens do nível 1 ao 20? Algo como os* Adventure Paths *de* Pathfinder*, ou D&D 5E? Um livro que, além de uma longa campanha, descreva melhor uma região de Arton. Podemos ter esperança de algo sim para comemorar os 20 anos de Tormenta?*

***3)** Há um artigo sobre arquétipos (DragonSlayer 10) que, para mim, é uma das melhores dicas de criação de personagem para Tormenta. A ideia encaixa perfeitamente nessa versão mais enxuta de TRPG que vem saindo na DB, personaliza ainda mais as classes, talvez determinando perícias treinadas e/ou um bônus, como os talentos regionais. Será que não rola uma dancinha de fusão da coluna Dicas de Mestre com a Caverna do Saber? Arquétipos que agilizem a criação do personagem, determinando habilidades chaves e ainda norteando sua formação, como ele foi educado, e sua profissão antes de torna-se aventureiro?*

***4)** Em* Tormenta *é dito que "Quase dizimados, os elfos são uma visão rara em qualquer parte do Reinado". Mas, como a questão de itens mágicos (embora esteja claro desde a primeira edição), a raridade dos elfos nunca foi respeitada na maioria esmagadora das mesas. Em geral, tratamos a frequência deles como na maioria dos cenários de fantasia, mais uma vez, assim como a questão dos itens mágicos. Então, realmente o quão raros eles são? Seria correto cobrar surpresa dos jogadores ao se deparar com um elfo? Criar um pouco de mistério sobre a raça? Exceto por Valkaria e Tapista, seria realmente muito raro ver um elfo no Reinado?*

Estevão Costa,
Paladino de Khalmyr

Muito bom dia/tarde/noite, nobre Estevão! Como Paladina de verdade (em vez daquele picareta), fico muito satisfeita com a mensagem de um colega. Vamos às suas perguntas:

1) Sinto informar, mas ***Mundos dos Deuses*** não será expandido no futuro próximo — ora, ele próprio é uma expansão da cosmologia de *Tormenta*. Temos ainda outras regiões da própria Arton para detalhar. Mas uma ocasional menção na DB não fica totalmente descartada.

2) Ainda não existe um plano para uma aventura/campanha desse tipo. ***Tormenta RPG*** vai comemorar seus 20 anos, sim, mas de outra maneira. Fique de olho!

3) Isso, sim, está em nossos planos! Regras para históricos de personagens, explicando sua origem e trazendo pequenas vantagens (como perícias e equipamentos), devem aparecer na DB em futuro próximo.

4) Perceba que aventureiros (principalmente os personagens jogadores) não são, e nunca serão, uma representação típica dos povos existentes no mundo de campanha. Muito pelo contrário, são sempre tipos estranhos, exóticos, destoando da sociedade. Um elfo bebendo em uma taverna ou fazendo compras em um bazar é mesmo algo raro em Arton; mas, em um grupo de heróis, é mais que comum.

— PALADINA! ME DEIXA SAIR DESTE ALÇAPÃO! ABRE ESSA TAMPA!

— Quieto, Paladino! Para de sacudir minha cadeira!

Área de Tormenta

Boa noite, Paladino! Aqui fala Allan Kazzan, ilustre representante dos Qareen, companheiro seu na vocação paladinística e recém-formado Guardião da Realidade pela Ordem do Resplendor Final, dedicada a Azgher e ao combate contra a Tormenta! E minha dúvida tem tudo a ver com ela.

Outro dia estava pesquisando manobras e táticas de combate contra a vil Tempestade Rubra, e me deparei com um volumoso tomo, antigo, parecia mesmo anterior à nossa realidade! Se chamava (convenientemente) Área de Tormenta*, e descrevia formas e poderes voltados para aqueles que como eu dedicarão a vida a essa vocação sagrada. Mas então, notei que o livro fazia menção a habilidades que nunca vi antes: Cura assegurada, Energia da Tormenta (Argh), Música do Infinito! Isso existe mesmo? Digo, essas capacidades parecem ter sido usadas em tempos imemoriais, mas não faria sentido, pois a Tormenta não nos assola há tanto tempo.*

Será que ainda funcionam nos tempos atuais? O conteúdo desse livro seria efetivo ainda na nossa realidade? Posso confiar em aprender essas técnicas para servir ao Vigilante sem ruborizar seu rosto oculto de vergonha pelo meu desempenho?

No mais, era somente essa a minha dúvida, caro amigo! Ah, ia esquecendo, trouxe aqui um presente pra você: um vale-serviço de 2.000 T.O. em uma loja que descobri recentemente em Valkaria, a Metais do Baixote! Ótimo lugar pra lustrar armaduras! (A sua sempre me foi inspiração!) Garanto a qualidade de serviço e atendimento! Que o Deus Sol guie nossos passos sempre! Abraços!

Felipe Alves

Um paladino do Deus-Sol que deseja boa noite. Que diferente!

O acessório ***Área de Tormenta*** é mesmo um pouco antigo (mas, para quem estiver curioso, sua versão digital ainda está disponível). Ele não é totalmente compatível com o atual *Tormenta RPG*, exigindo algumas adaptações por parte do mestre. A boa notícia é que grande parte de seu conteúdo foi incluída no imenso ***Guia da Trilogia***, com regras atualizadas. Experimente dar uma olhada!

Metais do Baixote, hein? Que pena, o Paladino não estar aqui. Ele usaria este vale para, talvez, trocar sua armadura de papelão por algo menos frágil. Mesmo assim, muito agradecida, ficarei com ele. Precisava mesmo de mais sapatos...

— ABRE, PALADINA! TEM ALGUMA COISA AQUI!

— Paladino! Ai de você, se machucar meu otyugh, hein?! Sabe o trabalho que tive pra deixar ele limpinho?

Império de Jade

***1)** Reinos de Moreania será um livro de cenário mais descritivo ou de regras?*

2) *Um samurai ou kensei de* ***Império de Jade*** *perde Honra se adquirir a classe de prestígio Mestre de Iaijutsu, vista na DB?*

3) *Está nos planos um* ***Só Aventuras*** *voltado para a linha* ***Tormenta Alpha****?*

4) *O* ***Manual do Aventureiro Alpha*** *tem alguma chance de ter uma edição revisada, ou pelo menos um compilado das atualizações que tiveram em alguns kits?*

Valeu Palada!

Leo Aguiar

1) ***Reinos de Moreania***, o próximo acessório para *Tormenta*, é sobretudo descritivo, detalhando a Ilha Nobre, suas regiões e criaturas. Mas também contém regras, sobretudo atualizações sobre a raça moreau e a classe artífice.

2) Suas preocupações sobre perda de honra são elogiáveis, bom Leo. Ainda não existem classes de prestígio para ***Império de Jade*** — usar qualquer classe já existente de *Tormenta* vai exigir adaptações. Você sempre perde Honra ao mudar de classe, mas isso não se aplica a classes de prestígio, porque elas são justamente especializações das classes básicas (se você atende aos pré-requisitos, então pertence a uma classe requerida).

3) Ainda não. Mas é uma boa ideia.

4) Para este ano, não. Felizmente, o ano está bem perto do fim...

— PALADINA, PELO AMOR DOS DEUSES! ESSE BICHO NÃO ME LARGA, TEM ESSE TENTÁCULO QUE... Hum?! Oh...

— Relaxa. Você se acostuma.

Boas Festas!

Prezado Paladino. Não tenho pergunta alguma, apenas queria desejar um excelente Natal, um maravilhoso ano novo e sucessos infinitos para a equipe da DB e Tormenta. Um beijo no coração de vocês.

Victor Lucky

OWWHH, que fofo! Muito obrigada, Vic! Beijão para você também!

(Por que ficou tão quieto lá embaixo...?)

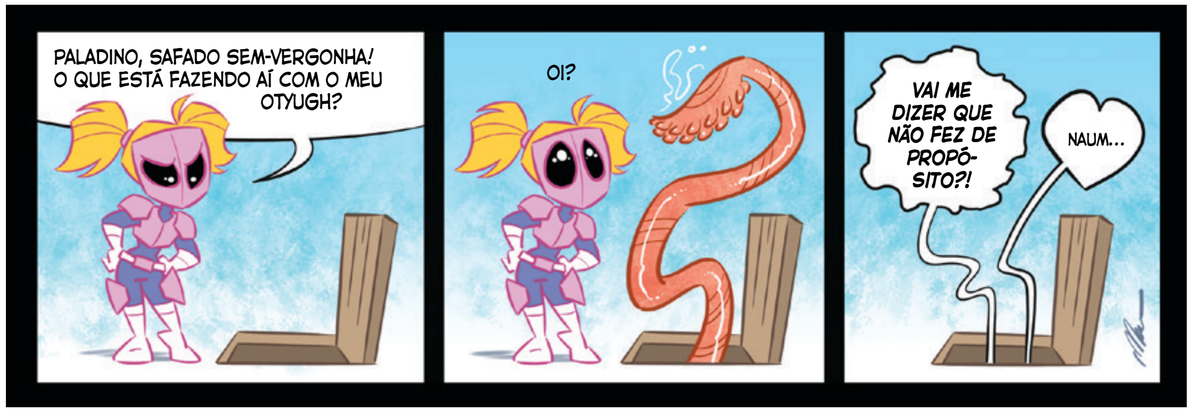
Uma Pontinha

Saudações, nobres paladinos, paladinas, antis, etc! É uma honra vos escrever. Bem, estou extremamente feliz em saber que a Flecha de Fogo finalmente vai ser disparada. Por isso, venho pedir uma ajudinha. Meu grupo de jogo está, neste momento, preso nas masmorras da antiga Lenórienn. Como os jogadores vão ficar muito bravos se eu enrolá-los até terminar de ler o romance pra dar sequência na história e eles finalmente conseguirem sair de lá (e, quem sabe, contribuir com os eventos do livro vindouro), não poderiam me ajudar dando um spoilerzinho aí? Uma dicazinha sobre quem/o que é a flecha de fogo? Por favor, Palada, mostra alguma coisa aí, nem que seja só a pontinha da flecha de fogo.

Jefferson Frias

Ah, bom Jeff! TODO MUNDO quer saber o que acontece em ***Flecha de Fogo***, o próximo romance de *Tormenta!* Desculpe, nada de *spoilers*, mas dou uma dica para seus jogadores: melhor ir fazendo outros personagens. Sabe como é, a expectativa de vida nos livros de Leonel Caldela é MUITO mais curta que em *Game of Thrones*...

O Paladino e meu pet com tentáculos? Deixo para a imaginação de vocês...



LENDAS LENDÁRIAS

Adaga Inútil

Na última batalha da primeira campanha que mestrei, os aventureiros caçavam um dragão negro ressuscitado que estava destruindo a capital do reino. Antes do ataque, descobriram um artefato usado pelo primeiro executor do tal dragão: uma adaga que distorcia tempo e espaço, permitindo ao portador teletransportar-se livremente por curtas distâncias.

O bardo do grupo, por algum motivo, resolveu tomar a adaga do ladino e subir nas costas do dragão.

— Role Acrobacia para se manter agarrado — diz o mestre.

Falha crítica. O bardo caiu. Caiu e ESQUECEU estar empunhando uma ADAGA DE TELETRANSPORTE.

Morreu na queda.

Gabriel Scarssi Krupp

Paredes Frágeis

Durante a Primavera Árabe (onda de protestos, revoltas e revoluções populares contra governos do mundo árabe que eclodiu em 2011), um grupo de Operações Especiais tenta retirar um espião americano do Cairo. Tudo corria bem, até que a equipe invadiu um prédio de uma rede televisiva, para transferir os dados via rádio.

O hacker se senta frente a um computador, enquanto o restante se abaixa próximo às paredes de dry wall, apontando armas para o elevador e a escada. O elevador se abre, troca de tiros.

— Eu taco uma granada no corredor! — grita um dos jogadores.

Paredes de dry wall (de gesso). Um hacker abatido. Uma missão quase fracassada. E meu médico de campo tendo muito trabalho pra manter o grupo vivo.

Grande abraço e cuidado com onde jogam explosivos.

Rodolfo Xavier

Acrobacia Furtiva

Kemmotar, elfo ranger arqueiro, decide fazer o primeiro turno de vigília a noite na floresta.

— Vou subir na árvore.

Rola 20 em Acrobacia. Cheio de confiança, decide rolar Furtividade para ficar totalmente despercebido.

Rola 1.

— Com um salto surpreendente — diz o mestre — você consegue subir na mais alta árvore. Porém, como está muito escuro, você decide acender uma TOCHA para ajudar na vigília...

Filipe Santos

Paladino Prático

O grupo está combatendo vários crocodilos nas margens de um pântano. Em meio ao desespero, o clérigo cai.

Mestre: "O crocodilo começa a puxar o clérigo para a água. Paladino, vai fazer o quê?"

Paladino: "Nada. Ele tá quase morto."

Mestre, indignado: "Você vai deixar o clérigo morrer, ainda por cima um clérigo que serve ao mesmo deus que você?!"

Paladino: "Mas ele tá muito longe..."

Mestre: "Certo, então vai perder todos os seus poderes de paladino."

O paladino sai correndo desesperado para salvar o colega.

Bruno Fonseca

• • • • • • • • • • •

"Vamos, homens! Por nossas vidas! Por Thyatis! Até o fim!"

— Mohamed Ali, paladino do Deus da Ressurreição, reunindo moradores para proteger a vila contra minotauros. Não, ele não mencionou ser imortal.

Paulo Vinícius Ribeiro e Silva

• • • • • • • • • • •

"Eu sento aqui e termino meu turno."

— Vec, bruxo de Força 5, quando viu que precisava pular um buraco de 3m para continuar no combate.

Estevão Costa,
Crônicas do Hangar

RESENHAS

RED DEAD REDEMPTION 2

A LESTE DO FAROESTE

O que você imagina quando pensa no gênero *western*? Ruas empoeiradas e duelos ao meio-dia? Pistoleiros durões que vão embora após matar os bandidos? Caubóis enfrentando índios?

Red Dead Redemption 2 não é nada disso. É algo muito mais realista e profundo. E, como alguém que ama western, posso dizer que é bem melhor do que a média das histórias do gênero.

No início do jogo, somos jogado numa situação-limite, com um grande bando de fora da lei tentando sobreviver na neve após serem obrigados a fugir de um golpe que deu errado. Estamos em 1899 e Arthur Morgan, o personagem principal, faz parte de uma quadrilha de desesperados se agarrando aos últimos resquícios de um oeste que aos poucos deixa de existir. Um personagem morre de frio, outros reclamam de fome. Longe de ser uma história estereotipada, o início do jogo é um choque de realidade. A quadrilha não é composta só de bandidos empedernidos, mas de pessoas que não têm escolha a não ser viver à margem da lei, incluindo mulheres e crianças. É impossível não sentir uma forte conexão com os coadjuvantes.

Uma das primeiras falas do jogo dá o tom: "Nós nunca estivemos tão ao leste". Arthur Morgan e o resto da quadrilha estão se afastando do oeste, tanto num sentido literal/geográfico quanto metaforicamente. Seu estilo de vida dependia de uma fronteira selvagem, com poucas leis, onde eles podiam se aproveitar dos mais fracos e enfrentar os mais fortes de igual para igual. Agora tudo mudou: a sociedade bem estruturada não tolera mais pessoas como Arthur e seus comparsas. Não há mais espaço para foras da lei. Todos devem estar dentro da lei, como cidadãos comuns ou como inimigos.

Quando saímos do cenário de neve e frio, o jogo realmente se abre, com um mapa gigantesco na melhor tradição da desenvolvedora Rockstar. Temos cidades povoadas com figurantes, ermos cheios de animais e estranhos com quem você pode interagir, missões secundárias... O de sempre.

Mas, em *Red Dead Redemption 2*, "o de sempre" é diferente. Assim como Arthur Morgan está mais ao leste do que jamais esteve, nós estamos mais próximos do mundo real. Morgan é mais parecido com uma pessoa (ou no mínimo um personagem literário muito bem desenvolvido) do que com o típico protagonista de videogames. Então o jogo, que já era fantástico, começa a brilhar.

Os elementos de simulação nos forçam a pensar em Morgan como uma pessoa e a adotar um comportamento, digamos, humano. Se você não quer que ele fique subnutrido, deve comer regularmente. E é mais fácil fazer isso através de refeições normais do que ingerindo dez rações antes de um combate. Também é preciso descansar (ou tomar estimulantes) para manter o fôlego. O mesmo vale para os cavalos: Morgan precisa cuidar das montarias, alimentando-as, escovando-as, deixando-as descansar e criando vínculos emocionais. Ou seja, quanto mais você se comporta como uma pessoa real, melhor o jogo funciona. Não demora para que o jogador embarque numa segunda vida nos ermos, calculando quando comer e dormir, determinando onde é seguro montar acampamento, aproveitando as cidades para cortar o cabelo, fazer a barba e tomar banho...

Por falar nisso, as cidades são um espetáculo à parte. Enquanto os ermos são paisagens variadas e detalhadas, de tirar o fôlego, as cidades são vivas e realistas. Se você anda armado, muitos NPCs vão estranhar. Se você hostilizar os cidadãos, pode ser confrontado pela polícia. Mas a polícia não vai matá-lo por ter começado uma briga ou xingado um transeunte. Um policial pode simplesmente ordenar que você "circule" ou fazê-lo passar uma noite na cadeia. Contudo, se você puxar uma arma, vai se ver cercado por agentes da lei e caçadores de recompensas rapidinho.

Está cavalgando pela cidade? Melhor ir devagar e tomar cuidado, pois atropelar pessoas é contra a lei. Em outras palavras, seu comportamento deve mudar de acordo com o lugar onde está: uma grande cidade é muito mais cheia de regras do que um lugarejo perdido nas planícies ou que o meio de uma floresta. O inverso também é verdadeiro: na cidade grande, dificilmente alguém fará algo além de puxar briga com você, mas nos ermos é fácil levar um tiro ao se aproximar demais de um acampamento.

Quem já jogou outros jogos da Rockstar vai reconhecer o sistema de "estranhos" que você encontra ao longo da história e que lhe dão missões. Cada um exemplifica um elemento do gênero western, como o explorador da natureza que não sabe se virar sozinho, os circenses, a família de imigrantes que mal sabe falar inglês... O jogo insere questões históricas da época de forma natural: podemos conversar com uma militante que defende o voto feminino ou dar uns tiros num grupo da Ku Klux Klan que prega a segregação das etnias.

Mais que um jogo, mais que uma história, *Red Dead Redemption 2* é um verdadeiro mundo aberto e um estudo de personagem bastante profundo. Cenas simples com os amigos de Morgan cantando e se divertindo são tão emocionantes quanto tiroteios. Andar numa cidade e aderir a suas leis é tão imersivo e desafiador quanto competir com um atirador. Ver seu cavalo subnutrido por falta de cuidado incomoda mais do que perder um equipamento poderoso.

As melhores histórias não dependem de truques ou artifícios. Os melhores cenários não dependem de elementos fantásticos ou inéditos. Muitas vezes, basta uma narrativa linear e satisfatória num ambiente bem construído.

Red Dead Redemption 2 é isso: um videogame a leste da maioria, em que as estrelas são pessoas reais.

LEONEL CALDELA

SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER

A MODERNIZAÇÃO DE UM ÍCONE

Confesso que eu estava muito entusiasmada com a estreia de *She-ra e as Princesas do Poder*.

Depois de toda a polêmica na divulgação das primeiras imagens por causa do desenho nada sexualizado da heróina, bem diferente do original, fiquei ainda mais ansiosa pra esfregar na cara de vocês-sabem-quem o quanto o desenho podia ser bom sem ser apelativo.

E valeu a pena: fui agraciada com uma animação de altíssima qualidade que devorei em menos de dois dias. É bem difícil saber por onde começar, porque tudo no desenho é ótimo.

Ao contrário do que alguns sustentam, é bom lembrar que o antigo desenho envelheceu muito mal (e não falo da animação em si, que é dos anos 80): o roteiro do episódio que conta a origiem da heróina, com quase 1h30 de duração, é cheio de buracos, cortes bruscos, cenas desnecessárias, relações superficiais, personagens aleatórios, e recheado de preconceitos e machismo (em uma das cenas, o He-Man diz para a Mulher Escorpião que "isso" — no caso, lutar — "não é uma atitude feminina", e que olhando para ela, dava para perceber que ela "não é nem um pouco feminina".Oi? É um desenho sobre guerreiras, amigo).

Já a nova versão da Netflix inverte tudo isso e nos entrega um roteiro de qualidade, com relações profundas e quebras de paradigma. A história mostra como Adora cresceu na Zona do Medo (acreditando que Hordak queria o bem do povo e que as Princesas eram malignas), e aos poucos, através do chamado da espada, foi percebendo que o mundo é muito diferente do que acreditava, até se descobrir a nova She-Ra.

Todos os personagens do desenho original estão lá (exceto He-Man, que honestamente não faz nenhuma falta), cada um do seu jeito, todos renovados e modernizados, com a sua importância e seu papel. As Princesas são divertidíssimas, o Ventania ficou sensacional e tanto Arqueiro quanto Princesa Cintilante estão reimaginados de uma forma muito legal, além de formarem um trio incrível junto com a protagonista.

She-ra e as Princesas do Poder trata fortemente sobre a amizade, a confiança, a construção de laços e a necessidade da união através deles. Fala de como precisamos romper com o que nos faz mal e escolher nossos caminhos na busca pelo próprio destino. As relações são tema frequente, tanto do lado das princesas quanto ao tocar no elo de Adora com a Horda, um ponto importante entre os conflitos da série.

A classificação oficial é infanto-juvenil, mas você que é adulto pode assistir sem medo de ser feliz: é um desenho para todas as idades, cortezia da maravilhosa **Noelle Stevenson**, conhecida, entre outras coisas, pela HQ *Lumberjanes*.

No fim das contas, as polêmicas bestas vieram e foram embora, e o que ficou foi uma nova She-Ra, cheia de cores, de traços leves e bonitos, de guerreiras fodásticas, muita luta, ação, risadas e uma quantidade gigantesca de Girl Power.

Pela Honra de Grayskull, como não amar?

CAMILA GAMINO

HALLOWEEN

QUARENTA ANOS DEPOIS, MICHAEL MYERS ESTÁ DE VOLTA

Um dos subgêneros dos filmes de terror que ganhou mais destaque no cinema foi o *slasher*, onde um serial killer persegue e mata várias vítimas, geralmente com uma arma de corte, como faca, machado ou similar. Um de seus maiores representantes surgiu em 1978: Halloween, A Noite do Terror (Halloween), do diretor John Carpenter.

Comparado com outros títulos do gênero, *Halloween* era relativamente comportado, com uma contagem de corpos pequena, um psicopata discreto e uma história simples, embalada por uma das músicas temas mais assustadora da história do cinema.

Agora, quarenta anos depois, surge o novo filme da série, dirigido por **David Gordon Green**, que tomou a sábia decisão de ignorar as inevitáveis continuações surgidas nesse tempo e contar uma história direta, de forma brutal e assustadora. No filme, Michael Myers foi capturado há quarenta anos e preso em um hospício, sem dizer uma palavra sequer. Laurie Strodes (personagem de **Jamie Lee Curtis** no primeiro filme) passou esses tempo todos traumatizada, teve vários problemas com sua filha e neta, e é uma pessoa paranoica, claramente perturbada.

Myers obviamente escapa e volta para Haddonfield (a cidade onde atacou originalmente), mortes acontecem, Laurie fica sabendo e começa uma corrida desesperada para evitar que tanto ela quanto filha e neta sejam vítimas do assassino maluco.

Novamente, o filme não tem uma história muito complexa, o assassino é "apenas" uma pessoa com uma faca na mão, sem nenhum poder sobrenatural. Sua motivação também é simples: ele quer matar. No Halloween. E lembra da música assustadora? Pois bem, ela está lá, mais assustadora ainda, nos momentos mais pavorosos possíveis. Tudo muito bem conduzido, com atuações excelente (Jamie Lee Curtis, fantástica) e uma apresentação rápida e precisa.

Se o espectador nunca viu o primeiro filme, não tem problema algum, tudo é mostrado de forma clara e sem menosprezar a inteligência alheia. Os "novatos" encontrarão um filme tenso e divertido, que dá aquele calafrio na espinha nos momentos certos. Já os veteranos vão reconhecer referências e pequenas brincadeiras, como personagens antigos mencionados, cenas refeitas, citações e alguns outros *easter eggs* de fazer os olhos saltarem, mas que não atrapalham quem não viu o filme original. O diretor ainda se dá ao luxo de colocar na boca de um dos personagens, algumas das "críticas" feitas ao filme original, comentando que a coisa não foi tão pavorosa assim, que de lá pra cá já aconteceram coisas mais assustadoras, que três mortes nem são tanta coisa, etc.

Myers, o assassino, volta com uma brutalidade e crueldade raramente mostrada de forma decente e coerente em filmes de terror. Nada é explicado a respeito dele, além do básico e do essencial para a história, e isso o torna ainda mais aterrorizante.

Uma das melhores continuações de um filme de terror dos últimos tempos.

ROGERIO SALADINO

DICAS DE MESTRE

A CONVOCAÇÃO

A fina arte de conduzir os heróis até o problema

Talvez você conheça como "gancho de aventura". Talvez tenha lido como "envolvendo os heróis". Outras edições da *Dragão Brasil* já trouxeram longas listas de ideias para começar uma aventura, para fazer com que os aventureiros encontrem o problema a ser resolvido.

Com os anos, várias fórmulas clássicas nasceram. Algumas, tantas vezes reutilizadas que viraram clichês. Jogadores sorriem complacentes quando elas aparecem. Mestres as rejeitam por achar falta de originalidade.

Mesmo assim, hoje não vamos falar de ideias novas — listas com ganchos de aventuras originais estão por toda parte. Vamos rever os clássicos, repaginá-los, usá-los de outras maneiras. Ou apenas conhecê-los, entendê-los, caso você ainda não tenha encontrado algum deles.

Então, vamos começar. Vocês estão bebendo na taverna quando...

O Velho Louco da Taverna

Clássico dos clássicos. O grupo de aventureiros, sem nada melhor a fazer, está na taverna local. Subitamente ele — o velho maltrapilho, faminto e encardido, sempre ele — irrompe pela entrada ou ergue-se de algum canto escuro, gritando impropérios sobre algum perigo/ameaça/vilão/deus maligno que destruirá a cidade/reino/mundo. Alguém lhe dirá para calar a boca. Alguém talvez lhe dê umas bofetadas. Ninguém dá importância ao que ele diz, ele é louco, afinal. Ninguém, exceto os personagens jogadores.

Por ser um clichê usado à exaustão, muitos mestres hesitam em recorrer a este recurso. Alguns costumam reduzir a ideia para seu conceito básico (uma pessoa em necessidade, que ninguém mais quer ajudar) e então fazer mudanças, deixar menos repetitivo e mais interessante. O que, por sua vez, criou novos clichês. O camponês pobre ou monge humilde, obviamente sem condições de pagar por coisa alguma. O bêbado tão encharcado que qualquer palavra sua seria duvidosa. O goblin, halfling, meio-orc, sprite ou membro de outra raça nem sempre levada a sério. O jovem mago aprendiz localmente conhecido por causar acidentes com suas magias. O surdo-mudo ou um estrangeiro, incapaz de falar o idioma local, exigindo perícias ou magias próprias para ser compreendido. A criança pequena. Qualquer pessoa com dificuldade para ser convincente se encaixa no papel.

O mestre esperto, muitas vezes, aproveita a chance para disfarçar a pessoa em apuros — torná-la algo muito diferente do que parece. O camponês maltrapilho talvez seja, na verdade, um nobre muito rico tentando permanecer incógnito. O monge humilde seria um alto clérigo da justiça, procurando testar os heróis para saber se são dignos. O bêbado é um espião habilidoso, enviado por um culto maligno para iludir os heróis, obter sua ajuda sem que suspeitem da natureza profana de seus patronos. O halfling fingindo inocência não é ninguém menos que o avatar de Hyninn, Deus dos Ladrões, enquanto o mago aprendiz é a própria Deusa da Magia sob ilusão. O suposto surdo-mudo ou estrangeiro pode falar o idioma local perfeitamente, fingindo o contrário apenas como disfarce. A criança? Um dragão-lich atraindo heróis cheios de itens mágicos até seu covil para aumentar seu tesouro, é claro!

Nem sempre é fácil enganar os jogadores com esse tipo de truque — pois *também* é um clichê. Muitos *já esperam* que o inocente em perigo não seja quem diz ser. Qualquer pedido de ajuda é logo recebido com testes de Intuição, *detectar o mal*, *visão da verdade* e tudo mais no vasto arsenal de suspeita. E mesmo quando suas perícias e magias dizem que tudo está bem, ainda assim podem manter um pé atrás. Desconfiômetro de RPGista experiente nunca desliga!

Então não fique frustrado se os jogadores não se deixam enganar, nem ficam surpresos quando a pessoa em apuros enfim revela "sua verdadeira identidade". Você conhece seu grupo, você sabe se podem ser enganados ou não, se gostam disso ou não. Seu grupo *também* conhece você, já sabe quais truques usou e quais pode tentar de novo. Relaxe. Não é um torneio de esperteza. É uma história colaborativa. Uma aventura.

Você pode tentar variantes, truques. Ou pode apenas jogar o velho louco na taverna e ver o que acontece.

Então vocês são a Guilda do Macaco...

Esta opção é recomendada quando aventureiros são incomuns no mundo de campanha — ou quando o grupo dos jogadores tornou-se *mais* conhecido que os outros. Lembre-se, mesmo em um cenário lotado de heróis, os personagens jogadores sempre se destacam de alguma forma. Exceto quando *muito* iniciantes, torná-los apenas "mais um" grupo de aventureiros o tempo todo vai contra uma das regras fundamentais do RPG: *os jogadores são os protagonistas.*

Após algumas aventuras, é normal que o grupo acabe tornando-se conhecido na região (em mundos de fantasia sem YouTube ou Netflix, as histórias dos bardos são praticamente o único entretenimento). Igualmente normal que pessoas em apuros procurem o grupo com pedidos de ajuda ou ofertas de trabalho. A menos que estejam tentando se manter incógnitos, cedo ou tarde serão abordados por seu próximo patrono, pessoalmente ou através de mensageiro.

Você pode tornar essa abordagem muito simples e direta — o patrono apenas senta-se à mesa do grupo na taverna e explica seu problema. Ou então muito complicada, quase uma aventura em si; talvez o pedido de ajuda venha de alguém em grande perigo, forçado a manter-se escondido, exigindo algum trabalho para ser encontrado. Talvez o patrono tenha intenções de testar a perícia dos heróis, impondo alguns obstáculos antes da contratação efetiva (por exemplo, enviando mensageiros que na verdade sejam guerreiros treinados, prontos para duelar). Talvez os heróis recebam um bilhete em idioma que nenhum deles conhece. Ou ainda, o suposto pedido de ajuda na verdade é isca para uma armadilha, levando a uma aventura bem diferente do que os jogadores esperavam.

Heróis afamados não atraem apenas propostas de missões, mas também problemas. Um aventureiro ou grupo rival talvez venha desafiá-los — por honra, orgulho, vaidade, ou apenas para mostrar a todos quem é o melhor. Ladinos ousados podem estar de olho em seus itens mágicos. Antigos parceiros ou familiares de vilões derrotados podem querer vingança. Procure utilizar a popularidade dos personagens, seus feitos passados, como ferramenta para começar a próxima aventura; vai oferecer aos jogadores um senso de continuidade na campanha, uma percepção de que suas ações importam e têm consequências.

Aquele seu tio, lembra?

Você não vai encontrar esta técnica em aventuras prontas — ou, pelo menos, não explicada em detalhes. Porque ela depende de seu conhecimento sobre os personagens jogadores.

Assim que um mestre entende seu verdadeiro papel no jogo, são grandes as chances de começar uma aventura assim; descubra os interesses dos personagens, ou pelo menos um deles, e use como isca. Uma carta ou mensagem de algum familiar é a ideia mais clássica, ainda que também a menos eficaz; quase nenhum jogador vai realmente se importar com um parente de seu personagem que nem conhecia até este exato momento.

Esforce-se um pouco mais, tente outra ideia. O grupo tem um ranger? Qual seu inimigo predileto? Relatos sobre esse tipo de criatura rondando uma região vão interessá-lo. Há um guerreiro? Uma lenda sobre uma espada ou armadura mágica é garantia de atrair sua atenção. Paladino ou clérigo de deuses bondosos? Culto maligno do deus rival, prestes a realizar um grande ritual profano. Mago? Biblioteca perdida com pergaminhos e grimórios. Ladino? Tesouro.

Todas estas ideias são genéricas, sem profundidade. Conhecendo cada personagem jogador, você será capaz de pensar em soluções mais precisas, mais condizentes com seus históricos e motivações. Então aquele aventureiro foi o único sobrevivente de um ataque goblin, após testemunhar toda a família ser trucidada? Veja-o correr sem hesitar quando informado sobre um covil de goblins nas vizinhanças (sim, estou assistindo *Goblin Slayer*). O minotauro honrado revolta-se contra a reputação escravista de sua raça? Se uma caravana de mercadores de escravos não desperta seu interesse, nada mais o fará.

O maior desafio nesta abordagem é fazer com que a isca seja apetitosa para o grupo *todo*, ou pela maioria — não apenas um deles. Ok, é verdade que aventureiros têm vários interesses óbvios em comum: derrotar o mal, tesouro, itens mágicos, XP. Também é verdade que qualquer jogador de boa vontade pegará a deixa, aceitará acompanhar seus colegas, mesmo que o objetivo da aventura não seja tão atraente assim ("Oh bem, lá vamos nós trabalhar de graça outra vez!" reclama o ladino). Mesmo assim, tenha cuidado. Não use um motivador que seja *contra* as motivações de um personagem, ou restringindo suas melhores habilidades. O grupo inclui um clérigo de Tanna-Toh, proibido por seus votos de faltar com a verdade? Nesse caso, uma missão de infiltração ou espionagem será *péssima* ideia. Um mago ilusionista? Melhor deixar pra lá o necromante e sua horda de zumbis.

Isso é uma ordem, soldado!

Muitos heróis são independentes, mas nem todos. Clérigos e paladinos servem às suas igrejas, a seus deuses. Ladinos podem estar ligados a guildas. Magos podem ainda manter contato com seus professores. Guerreiros e monges receberam treinamento de mestres. Samurais vivem para servir a seus lordes. Exceto por tipos rústicos como bárbaros, druidas e rangers (e mesmo estes têm suas devoções), quase qualquer aventureiro responde a alguém superior.

O que leva a outra maneira clássica e prática de envolver o grupo em uma aventura. Devotos são contatados

por suas igrejas, ou recebem visões dos deuses. A guilda de ladrões encarrega o ladino de convencer seus colegas a aceitar uma missão. O antigo mestre do guerreiro, mago ou monge vem pedir sua ajuda. Mesmo que ninguém no grupo tenha laços com antigos líderes, o próprio regente local pode pedir ajuda.

Esta ideia é interessante porque também permite ao grupo interagir com algum NPC importante no mundo de campanha. Qualquer clérigo ou paladino estará pronto a obedecer ao sumo-sacerdote, ou mesmo o próprio deus que decida convocá-lo pessoalmente. O ladino mais procurado do Reinado surge das sombras para sussurrar uma oferta tentadora. A falecida arquimaga élfica celestial manifesta-se para comunicar ao mago sua próxima tarefa enquanto comem pudim de ameixa.

Uma variante é a chantagem, a convocação que os aventureiros *não podem recusar. Podem ter sido enganados com uma oferta de itens* mágicos que supostamente ajudariam na empreitada, mas na verdade são amaldiçoados. Um veneno ou maldição os matará caso não recebam o antídoto a tempo. Um inocente morrerá caso não colaborem. O regente mandará executá-los se ousarem descumprir suas ordens.

Esta solução, no entanto, exige cautela. Muitos jogadores não gostam de ser pressionados, nem seus personagens — ora, pelo menos 78% dos aventureiros *tornaram-se* aventureiros por querer uma vida de independência, liberdade, irresponsabilidade. Trazer um NPC poderoso e mandão para *forçar* os heróis a cumprir alguma tarefa pode não ser o melhor caminho. É a clássica "motivação *Vampiro: a Máscara*"; junte um punhado de vampiros de clãs que se odeiam, então o Príncipe convoca todos e ordena que trabalhem juntos, senão morrem. Ninguém gosta disso. *Ninguém*.

A menos que seja esta, justamente, sua intenção! Criar um clima opressor, uma situação que os aventureiros são forçados a aceitar, pelo menos em um primeiro momento. Enquanto cumprem sua missão forçada, também procuram uma forma de escapar, distorcer as ordens, virar a mesa. Ou, pelo menos, causar algum dano ou aborrecimento ao mandão quando tudo acabar.

A Guilda de Aventureiros

Ah, japoneses! Esse povo que ama coisas práticas, convenientes! Em algum RPG ocidental, procurar aventuras

DICAS DE MESTRE

***Dragon's Dogma*: esperamos que esse serviço pague bem**

nem sempre é fácil — você precisa explorar uma vila, achar um mapa, dialogar com um NPC. Mas, quando o jogo é japonês, basta procurar a Guilda de Aventureiros local para ter fácil acesso a uma lista de missões, completas com pré-requisitos, recomendadas para seu nível de experiência, e até o pagamento em ouro e XP por completá-las! Plausível? Talvez não muito. Prático? Com certeza!

De *Sword Art Online* a *Monster Hunter World*, passando por *Phantasy Star, Goblin Slayer, Dragon's Dogma* e até *Pokémon Mystery Dungeon,* quase não há anime ou game de fantasia sem uma guilda profissionalizada (ou não) onde aventureiros credenciados (ou não) podem aceitar missões. Muitas vezes será apenas um quadro de avisos com bilhetes. Outras, um balcão com uma atendente uniformizada e atenciosa. Não tente nenhuma gracinha com ela; ou será uma guerreira/feiticeira épica, ou terá um ogro meio-demônio-golem-dragão como guarda-costas.

Em muitas histórias ou cenários de campanha, equipes de heróis são incomuns, raras ou mesmo únicas. Surgem apenas por necessidade, quando alguma grande ameaça assim exige — a Sociedade do Anel formou-se apenas com o propósito de levar o Um Anel até a Montanha da Perdição. Mas em outros mundos, especialmente aqueles destinados a RPG, ser "aventureiro" é uma profissão como outra qualquer. Algo perigoso, que exige treino e/ou talentos especiais, mas ainda uma profissão. Com o alto risco, chegam altos ganhos — uma única expedição a alguma ruína perdida pode render a fortuna de um rei. Qualquer atividade que movimenta tais somas vai, inevitavelmente, gerar novos serviços ou mercados. Assim, uma ou mais guildas para agenciar heróis e facilitar seu contato com patronos não seria apenas uma boa ideia, mas uma necessidade.

Uma Guilda de Aventureiros é como uma taverna (talvez seja *mesmo* uma taverna), com mesas e/ou salas privativas onde heróis podem repousar, comer, beber, formar grupos com outros heróis, ou conferenciar com patronos. Diferente de uma taverna, possivelmente o lugar também oferece bens e serviços relacionados a aventuras, como comércio/aluguel/reparo de itens (armas, armaduras, montarias, pergaminhos, poções...). Por ser frequentada por indivíduos com considerável poder de combate, a Guilda raramente vai sofrer ataques, tentativas de roubo, ou mesmo brigas; antes de derrubar a cerveja de alguém, lembre-se que não será algum marujo ou capanga aleatório, e sim um bárbaro de 16° nível!

Diante da masmorra

"Vocês estão diante da entrada de um templo em ruínas. O que fazem?"

Por que perder tempo com apresentações, negociações, contos sobre covis de goblins ou princesas raptadas? Por que não pular logo para o que interessa? Apenas deixe o grupo na entrada da dungeon, e que a aventura comece.

Claro, cada grupo de RPG tem seu estilo, suas preferências. Muitos jogadores *querem* interagir com NPCs, *querem* negociar seus serviços. Muitos de nós *gostam* de apresentar suas motivações (ou relutâncias) para embarcar em uma jornada perigosa. Não raras vezes *queremos* fazer preparativos, pesquisar o passado da ruína a ser explorada, vasculhar o mercado em busca dos melhores itens. *Queremos* rolar perícias mentais ou sociais antes de sair atacando monstros. Sendo este o caso, não pule a introdução. Use as formas tradicionais de trazer os heróis até a aventura.

Por outro lado, começar na entrada da masmorra tem vantagens. É mais rápido, especialmente quando a sessão tem limite de tempo — talvez ninguém queira perder a tarde barganhando com o ferreiro, e acabar sem tempo para lutar contra o dragão lich na última câmara. É mais direto, levando logo para a ação, quando o grupo não gosta tanto assim de papo furado com clérigos ou vendedores de poções. Introduz um clima de urgência, de grande necessidade; o perigo deve ser derrotado *agora*, os inocentes devem ser salvos *agora*, não depois de conversinhas e comprinhas!

"Mas eu queria ter feito isso e aquilo!" um jogador pode protestar. "Não teria vindo sem preparativos!" outro pode alegar. Eles têm razão. Faça com que rolem alguns testes para verificar se conseguiram preparar tudo. Permita que façam compras retroativamente. Mas imponha limites; a missão é urgente, sendo improvável que tivessem tempo para *tudo* que gostariam. Deixe que o resultado dos testes diga o quanto equiparam, compraram, pesquisaram ou treinaram antes da jornada.

Rolem a Iniciativa!

Técnica ainda mais apressada e cheia de adrenalina que a anterior. A aventura já começa no meio de uma batalha! Sem explicações, sem motivos, sem lógica. Você vai perguntar o que está acontecendo, ou esquivar do machado orc voando em sua direção?

Começar tudo com um combate (ainda) sem motivo é garantia de urgência, tensão e confusão para os jogadores. Sem esforço, você vai conseguir lembrar de vários filmes, seriados, quadrinhos ou games que já iniciam com alguma luta, fuga ou outra situação de perigo, sem nenhuma pista de como o protagonista foi parar ali. Apenas mais tarde, com a vitória ou sobrevivência do herói, tudo será explicado. Ou não. Talvez as respostas ainda precisem esperar.

Na primeira rodada de combate, apenas descreva os oponentes em poucas palavras. Nem diga orcs ou goblins, fale em "seres bestiais de pele cinzenta, olhos vermelhos e presas amarelas". Fale pouco ou nada sobre o local; alguma floresta, caverna ou ruína escura — imagens fugazes em visão periférica, sem detalhes. *Não deixe* que os jogadores façam perguntas: ou usam sua rodada para lutar, ou ficam parados, confusos, pensando na vida, deixando a guarda aberta para ataques dos monstros.

Quando a batalha termina, só então é momento para respostas. Descreva onde estão e como chegaram ali. Talvez o grupo estivesse na estrada, em jornada rumo à próxima ruína, quando foram emboscados. Talvez estivessem acampando quando os goblins atacaram de surpresa. Ou já estavam no interior da masmorra, até que chamaram a atenção de seus habitantes. Ou ainda, foi tudo um sonho compartilhado! Talvez um sinal dos deuses, uma profecia sobre algo ainda por acontecer.

Com o fim da luta, é permitido aos heróis lembrar de fatos anteriores. Você pode apenas contar rapidamente a história de como foram contratados ou ordenados a uma nova missão. Ou pode recuar o tempo, narrar um *flashback*, permitindo aos jogadores interagir com os eventos que os levaram até aquela luta (mas sem condições de mudar o passado).

Como em "diante da masmorra", este modo de começar é indicado para poupar tempo e chegar logo ao que interessa — mas sem necessariamente eliminar uma introdução, que ainda pode acontecer como flashback. Mais uma vez, depende do estilo e preferências de seus jogadores. Alguns querem um início mais lento, querem preparativos, atuações e conversas com NPCs. Outros estão mais que ansiosos para rolar ataques e demonstrar seus combos... aham, suas habilidades de combate.

• • • • • • • • • •

Aqui estão. Alguns dos modos mais tradicionais de ligar os heróis ao desafio. São antigos e manjados por um motivo — eles *funcionam*. Nem por isso precisam parecer obsoletos, óbvios, previsíveis. Com alguns retoques, ainda vão surpreender seu grupo.

Mude. Customize. Imagine algo novo. Você é o mestre. Você pode.

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Monstros esquisitos, uma alta dose de mistérios e toda a aventura de *Gravity Falls* para *3D&T* e *FATE Acelerado!*
LOUCURAS DE VERÃO!

Criaturas bisonhas, cidadãos nada confiáveis, monstros bizarros, cabras, porcos, *glitter* e um estranho diário contendo segredos e mistérios. Este é o cenário da animação *Gravity Falls*, um desenho animado da Disney digno de qualquer caçador de mistérios, sejam eles medonhos ou forjados por um tio-avô charlatão.

Nesta adaptação para *3D&T* e *FATE Acelerado* abrimos o mundo e os mistérios dos gêmeos Dipper e Mabel Pines não só para fãs, mas também para os saudosistas de outras animações de mistério como *Scooby-doo*, *Jonny Quest* e *Martin Mistery*. Também é possível caminhar por florestas mais sinistras, como as de *Over the Garden Wall*.

Não confie em ninguém

Tudo começa na pequena cidadezinha de Gravity Falls, no estado de Oregon, Estados Unidos.

As férias das duas crianças poderiam ser facilmente estragadas pela monotonia da pequena cidade e da loja charlatã de seu tio-avô Stan Pines. Tudo que eles deveriam fazer era ajudar nas tarefas e aproveitar o ar fresco, mas a atmosfera estranha e os mistérios bizarros locais acabam atiçando a curiosidade de Dipper e a visão positiva e animada de Mabel.

A própria loja de presentes do velho Stan se aproveita das lendas locais para atrair turistas e vender quinquilharias, além de oferecer a oportunidade única de fotos com bichos quimerescos empalhados (que o próprio Stan fabrica, colando um bicho morto em outro! Urgh).

Tudo o que acontece de esquisito não passa de conspiração na cabeça de Dipper, até que ele encontra o Diário 3 por acaso em um tronco oco na floresta. O livro escrito à mão fala sobre várias criaturas e mistérios e confirma grande parte das desconfianças do garoto sobre Gravity Falls, com páginas e mais páginas sobre zumbis, gnomos e a recomendação de *não confiar em ninguém na cidade*. O item é o suficiente para instigar os irmãos e colocá-los no caminho de mais estranhices, junto com Soos e Wendy, que trabalham na loja de presentes, e o próprio Stan — apesar de nem todos levarem a sério as desconfianças dos gêmeos.

CILADAS DE VERÃO EM *FATE ACELERADO*!

Abaixo você verá elementos chave para simular as histórias de *Gravity Falls*, o mistério (que aqui vamos chamar de Motor de Desconfiança ou MD) e a ligação entre os estranhos acontecimentos. Para isso vamos definir exemplos e pequenos ganchos para ajudar na ambientação dos primeiros problemas do grupo.

Desconfiança e pontas soltas

Os jogadores vão viver suas vidas buscando mistérios e conhecendo criaturas estranhas, então nada mais importante do que aumentar cada vez mais a desconfiança e a curiosidade. O nosso Motor de Desconfiança deve funcionar na hora de criar as aventuras também, espalhando elementos soltos.

Pode ser que uma sombra passando pela floresta ou uma igreja em forma de triângulo não signifiquem nada de início, mas podem se transformar ao longo das aventuras, ganhando novos significados.

É preciso tomar cuidado na hora de deixar pontas soltas. Você não vai querer que os jogadores deixem de lado um fantasma raptando as crianças da cidade para procurar por algo aleatório. É preciso despistar sempre!

Ao mesmo tempo que um dos personagens viu algo intrigante, anuncie que era só impressão e jogue algo mais urgente em cena.

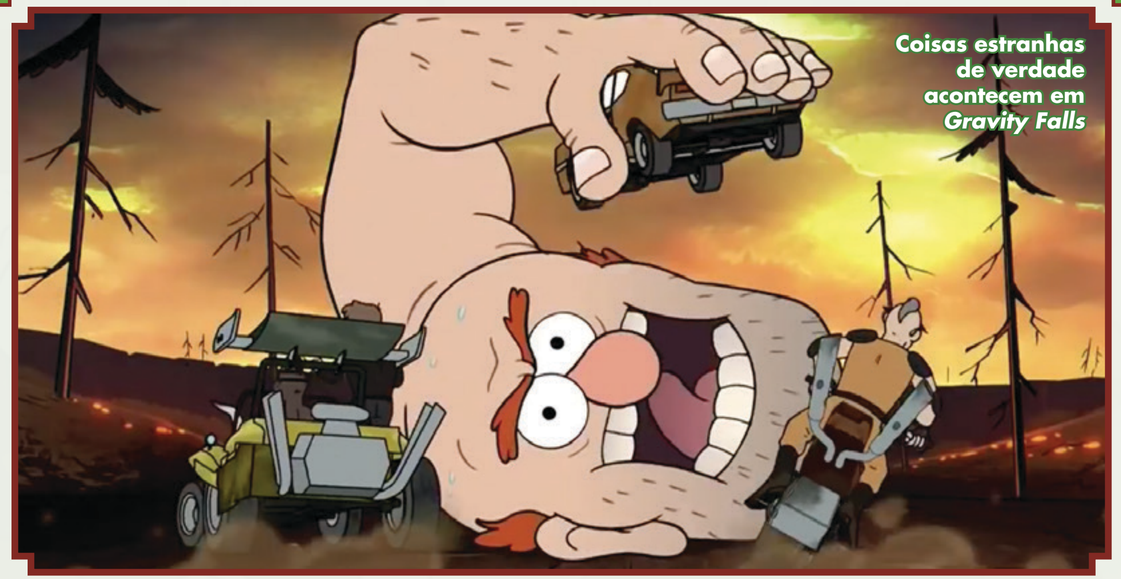
Pode ser difícil no começo, mas com o tempo você vai aprendendo a fazer isso de forma balanceada.

Um mundo de Dipper e Mabel

Aspectos regem todo o universo do jogo de *FATE*. Eles servem para dar características a coisas, espaços e ações, e a partir do momento em que o aspecto é levantado, se torna parte palpável do cenário.

Lugares e situações vão estar submetidos a essa característica sempre.

A seguir apresentamos uma ficha da cidade de Gravity Falls e seus pontos de interesse, sempre com três Aspectos para todos os lugares (Conceito, Defeito e Peculiaridade), mostrando como interagem na ambientação.



Coisas estranhas de verdade acontecem em *Gravity Falls*

Gravity Falls

Conceito: Pequena cidade no meio do nada.

Dificuldade: Não confie em ninguém.

Peculiaridade: O constante ar de que coisas estranhas acontecem por ali.

Motor de Desconfiança: O diário, relato de estranhos acontecimentos.

Os aspectos se juntam à descrição do cenário e podem ser usados por jogadores ou pelo narrador em um momento chave. Por exemplo, os personagens estão falando com um PdM e um deles aciona a dificuldade "Não confie em ninguém", ganhando pontos para descobrir se o PdM em questão tem segundas intenções.

Cabana do Mistério

Conceito: Uma casa de madeira velha convertida em loja de turistas.

Dificuldade: Coisas estranhas; farpas.

Peculiaridade: Tudo de bizarro pode acontecer ali.

Motor de Desconfiança: Pontas soltas demais.

Novos cenários

Uma fazenda sinistra

O núcleo de uma fazenda pode não ser muito amplo para personagens, mas é terreno mais que fértil para mistérios, bichos estranhos, lendas locais e confusões. Sem contar que tudo é longe e carente de comunicação e outros recursos tecnológicos.

Neste local podemos encontrar nossos "detetives de mistérios" se juntando às crianças e moradores dos arredores para entender as dinâmicas do estranho ambiente de férias. Ainda assim, precisamos de um Motor de Desconfiança para dar espaço às conspirações e motivar os jogadores.

Conceito: A sede de uma fazenda que engloba algumas famílias e vastos campos.

Dificuldade: Tudo é obra da natureza.

Peculiaridade: Sumiços e estranhos sinais pelas plantações.

Motor de Desconfiança: As histórias do delirante vô Zé.

Um acampamento de férias

O conceito de um espaço para jovens em férias soa um tanto "gringo" como referência, mas acho que podemos até colocar acampamentos comuns (com barracas e etc) e retiros religiosos nesse exemplo. Afinal, coisas estranhas podem acontecer em qualquer lugar cheio de jovens e natureza.

Aqui podemos ter um levante dos integrantes de um quarto atrás das estranhezas do lugar, aventuras só com meninos ou só com meninas, gincanas mascarando tramas sinistras... divirtam-se!

Conceito: Uma chácara de recreação com diversos quartos e espaço livre.

Dificuldade: Monitores para todos os lados.

Peculiaridade: Todos são muito felizes.

MD: Os melhores pontuadores do quadro da gincana sempre vão embora mais cedo.

A praia

Sem sombra de dúvida a viagem de praia em família pode ser uma grande aventura e é algo bem reconhecível para muitos. Um monte de gente, um apartamento pequeno, crianças entediadas e um mesmo brinquedo por vários dias. É a receita para o saco cheio ou para um mundo enorme de coisas estranhas. Muitas cidades litorâneas podem ser cheias de ruas estreitas, tortas, becos que não terminam em nada e achados fantásticos.

Conceito: Uma pequena cidade litorânea com mata nativa e restaurantes demais.

Dificuldade: Adultos sempre dificultam

Peculiaridade: Pacato demais para uma praia

MD: Um estranho mapa que acende luzes em diferentes localizações.

Esses aspectos valem para o lugar geral, mas podem ser construídos para cada paiol, restaurante, casa, tenda ou laboratório que os jogadores visitarem. O grupo pode fazer isso junto ou deixar como responsabilidade do narrador apenas, mas todos devem lembrar de usá-los.

Criando um diário

Os diários são um grande mistério.

Escritos por algum autor desconhecido, eles contém todas as lendas, histórias, estranhezas e seres que existem em Gravity Falls.

Dipper encontrou o terceiro deles — quase nada se sabe sobre o paradeiro dos dois primeiros — e graças a ele conseguiu desvendar muitas coisas da cidadezinha. No terceiro diário Dipper também fez suas próprias anotações, à medida que elucida mais enigmas com a ajuda de sua irmã e amigos.

Mesmo que Dipper tenha feito sua parte, Gravity Falls guarda segredos suficientes para ocupar muitos verões.

Resultado	Criatura	Característica	Poder	Personalidade
11-13	Dragão	Rabo	Laser	Chato
14-16	Flamingo	Asa	Telepatia	Amoroso
17-19	Fauno	Aranha	Ilusão	Invejoso
20-22	Cachorro	Chifre de alce	Gelo	Rimador
23-25	Diabrete	Ninfa	Sono	Preguiçoso
26-28	Caipira	Inseto	Cósmico	Fofo
29-31	Humano	Anfíbio	Veneno	Grudento
32-34	Fada	Escamas	Música pop	Distraído
35-37	Vampiro	Lobisomen	Imortal	Guloso
38-40	Rato	Palhaço	Podridão	Amigável
41-43	Fantasma	Sanguessuga	Ácido	Incontrolável
44-46	Menina	Tartaruga	Cócega	Sedutor
47-49	Pterodáctilo	Camaleão	Glitter	Heróico
50-52	Árvore	Virtual	Ser irritante	Calculista
53-55	Estátua	Cientista	Cuspir uva	Apostador
56-58	Robô	Mago	Atirar doce	Neutro
59-61	Menino	Alien	Mentir bem	Bobo
62-64	Cavaleiro	Fungo	Vomitar	Louco
65-66	Zumbi	Amaldiçoado	Aquático	Carente

Além de gnomos, unicórnios e outras criaturas mais bizarras, ainda existe muito a ser explorado.

Nesta adaptação, nossa sugestão para os jogadores é que eles desenvolvam um novo diário, deixando espaço para surpresas e bizarrices. Para mais clima, incentive os jogadores a realmente fazerem um diário físico (a partir de um caderno ou bloquinho de notas), com suas próprias anotações, rabiscos e desenhos.

Para ajudar a povoar sua aventura ou campanha, criamos uma engenhosa tabela de mistura de criaturas. Para usá-la, basta rolar 2d6, usando um como dezena e outro como unidade. Role quatro vezes, uma para cada coluna, e pronto! Ah, sim! A tabela serve para qualquer um dos sistemas desta adaptação!

Exemplo: Ao definir o dado da dezena e da unidade, Mara, a narradora, sorteia os seguintes números nos dados: 26, 46, 22 e 20. Os resultados na tabela para esses números são Caipira, Tartaruga, Gelo e Rimador. Os jogadores ajudam a por em prática a combinação e logo temos um caipira com poderes de gelo que mora num casco de tartaruga e só fala rimando.

BUSCANDO MISTÉRIOS EM 3D&T

Estas são as informações que você precisa para viver as aventuras de Dipper e Mabel em *3D&T*. Desde os pontos a kits específicos que podem te ajudar.

A distribuição de pontos de personagem em *Gravity Falls* fica muito dependente da idade, sendo assim sugerimos diferentes distribuições de pontos segundo nível/faixa etária.

Criança: 10 pontos na escala Chibi (até –2 em desvantagens)

Aborrescente: 5 pontos (até –2 em desvantagens)

Trintão: 5 pontos (até –3 em desvantagens)

Cinquentão: 7 pontos (até –4 em desvantagens)

Kits de personagens

Kits são uma opção para os jogadores que não existe no *Manual 3D&T Alpha* básico. Eles podem ser descritos como um tipo de profissão do personagem, embora não estejam necessariamente ligados a um trabalho. Para ter seu primeiro kit, você não precisa gastar pontos — basta cumprir as exigências indicadas e você poderá adquiri-lo, escolhendo livremente um de seus poderes. Cada novo poder do kit pode ser comprado por 1 ponto.

Você pode ter mais de um kit. Contudo, apenas o primeiro é gratuito: cada novo kit custa 1 ponto de personagem cumulativo. Assim, você não paga pelo primeiro kit, mas gasta 1 ponto pelo segundo, 2 pontos pelo terceiro e assim por diante. Você também precisa cumprir as exigências de todos os kits. Sempre que adquire um novo kit, você pode escolher um de seus poderes gratuitamente, e comprar os demais por 1 ponto cada.

A seguir, apresentamos algumas opções de kits específicos para o universo de Pokémon. Você pode encontrar outros kits, que podem ser adaptados para se adequar ao mundo dos monstrinhos, no *Manual do Aventureiro Alpha* e no *Manual do Aventureiro* de *Megacity*.

Faz Tudo

Exigências: F1, H1.

Os "faz tudo" são pessoas muito versáteis. Por vezes são deixados de lado ou lembrados apenas no último minuto porque ninguém acha que eles são úteis, até que sejam. Se você é um faz-tudo, normalmente sabe de segredos irrelevantes, mas que, às vezes, podem ser a chave para um mistério maior. Ainda assim, você é desatento, e nem sempre percebe quando precisam de você, a não ser que seja para desentupir a privada.

Conhecedor: por 1 PM você ganha um bônus de +2 num teste de perícia aleatório (ou escolhido pelo narrador). Você pode usar este poder H vezes por dia.

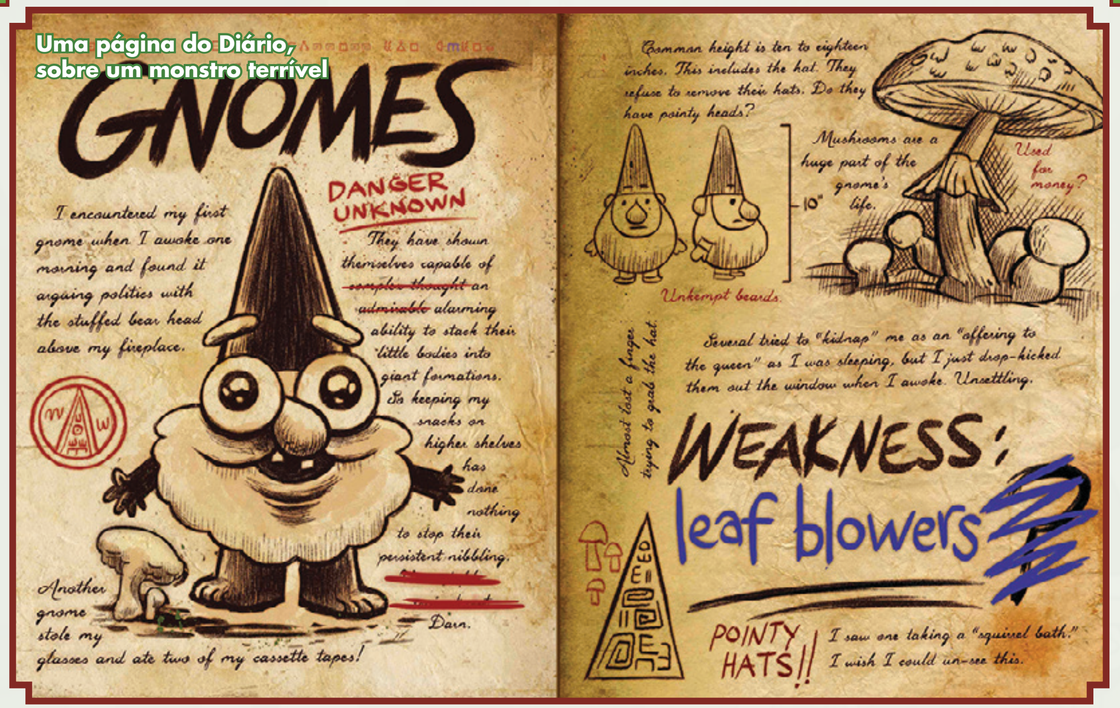
Soluções miraculosas: quando o grupo está num dilema você surge com uma solução inesperada. O narrador deve dar uma dica a mais para você.

Possuidor do Diário

Aquele que possui o diário obtém o conhecimento.

Você conhece os segredos ocultos de Gravity Falls, do universo e tudo mais. Se antes você tinha medo que os vultos que via pelo canto do olho fosse reais, agora você tem certeza que eles existem — e pode até conversar com eles.

Exigências: H2; especialidades ciências proibidas (de Ciência) e criptografia (de Investigação); ter contatado alguma criatura ou evento sobrenatural.



Identificar estranhezas: seu conhecimento do diário torna você capaz de encontrar explicações para situações estranhas. Você recebe +2 em todos os testes de ciências proibidas e criptografia.

Monstruário: você tem a chave para identificar monstros e seus pontos fracos. Sempre que se depara com uma criatura estranha (e apenas uma vez por encontro), você pode fazer um teste de Ciências Proibidas. Se for bem-sucedido, você descobre as vantagens e desvantagens da criatura.

PERSONAGENS

Para refletir o caráter frágil dos personagens de *Gravity Falls*, usamos a escala Chibi onde adequado (*Manual do Defensor*, página 65). Esta é uma escala *abaixo* da Ningen. Assim, um personagem Ningen tem seu dano multiplicado por 10 sempre que enfrenta um personagem Chibi. Para mais informações sobre escalas reduzidas, consulte o suplemento.

As vantagens e desvantagens anotadas com asterisco nas fichas a seguir também podem ser encontradas no *Manual do Defensor*.

Dipper Pines

Um dos gêmeos Pines, Dipper é curioso, desconfiado e, via de regra, racional. Apaixonado por mistérios e meio nerd, ele encontrou muito com o que se preocupar desde que foi passar as férias em Gravity Falls com sua irmã e encontrou o Diário — uma fonte inesgotável de conhecimento, que ele sempre leva muito a sério.

Dipper é um milímetro mais baixo que Mabel, o que o incomoda bastante. A ligação dele com sua irmã é profunda. Mesmo que acanhados, a lealdade entre os dois é muito forte.

3D&T 10C

F2, H4, R2, A1, PdF0, 10PVs, 10PMs

Kit: Possuidor do Diário (identificar estranhezas, monstruário).

Vantagens: Aparência Inofensiva; ciências proibidas, criptografia, jogos.

Desvantagens: Assombrado.

FATE Acelerado

Conceito: ***Um jovem menino desconfiado e curioso.***

Dificuldade: ***Se preocupa demais.***

Peculiaridade: ***Portador do Diário Nº 3.***

Abordagens: Ágil (+1), Cuidadoso (+3), Esperto (+2), Estiloso (0), Poderoso (+2), Sorrateiro (+1).

Façanhas:

Solucionador de Mistério: Dipper consegue perceber uma situação estranha de longe. Recebe +2 para compreendê-la e resolvê-la.

Mabel Pines

Pode ser considerada o coração dos gêmeos Pines. Vê o lado bom em tudo, adora moletons, coisas bonitas e brilhantes. Tudo que ela queria era um grande romance de verão. Com suas abordagens um pouco exageradas, se apaixonando por um outro garoto ou criatura, acabou mesmo fazendo diversos amigos. Além do estilo inegável, sua lealdade e a capacidade de surpreender não a deixam para trás no quesito resolver mistérios. Compartilha do amor do irmão pelo Halloween (e Summerween).

3D&T 10C

F2, H3, R2, A1, PdF1, 10PVs, 10PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva; Arte.

Desvantagens: Pacifista* (relutante), Insano (Obsessivo).

FATE Acelerado

Conceito: ***Uma garota alegre, enérgica e otimista.***

Dificuldade: ***Fraco por namorados e coisas fofas.***

Peculiaridade: ***Capacidade de surpreender.***

Abordagens: Ágil (+2), Cuidadoso (0), Esperto (+2), Estiloso (+3), Poderoso (+1), Sorrateiro (+1)

Façanhas:

Poder da Imaginação: Mabel tem o poder de ser imaginativa e criar as coisas com a ajuda da sua pistola de cola quente. Recebe +2 em situações que exijam criatividade e imaginação.

Soos Ramirez

Soos é o faz tudo da Cabana do Mistério. Mora com a avó e não é lá muito sociável, mas é muito esperto mesmo sem perceber. Nunca duvidou das ideias de Dipper sobre o paranormal, mas é sensato sobre suas especulações e não seria o cara a dizer que o carteiro é um lobisomem sem provas.

Apesar de sempre ajudar os garotos, sua lealdade sempre esteve do lado de Stan e com a Cabana do Mistério, que ele protege e cuida sempre, levando tudo ali muito a sério e tendo em Stan uma espécie de pai.

3D&T 5N

F2, H1, R2, A0, PdF0, 10PVs, 10PMs

Kit: Faz Tudo (conhecedor, soluções miraculosas).

Desvantagens: Lento*.

FATE Acelerado

Conceito: ***Um faz tudo muito dedicado com sacadas geniais.***

Dificuldade: ***Às vezes é meio lento.***

Peculiaridade: ***Muito leal e bom em lasertag.***

Abordagens: Ágil (0), Cuidadoso (+2), Esperto (+3), Estiloso (+2), Poderoso (+1), Sorrateiro (+2)

Façanhas:

Reunindo Informações: Soos consegue reunir pequenas informações que parecem não ter serventia nenhuma, mas que acabam sendo úteis. Recebe +2 em testes em que seja necessário perceber detalhes.

Wendy

Wendy trabalha na Cabana do Mistério. Tem três

irmãos mais novos e desde cedo ia com seu pai caçar e cortar lenha. Adora sair com seus amigos adolescentes. Sempre utiliza uma camisa de flanela e leva muito jeito com o machado. Wendy não gosta muito de trabalhar na Cabana do Mistério, sempre dando um jeito de escapar, mas é leal quando necessário.

3D&T 5N

F1, H1, R1, A0, PdF1, 5PVs, 5PMs

Vantagens: Boa Fama; Sobrevivência.

Desvantagens: Fúria, Ponto Fraco (Robbie).

FATE Acelerado

Conceito: ***A adolescente descolada com habilidades surpresas.***

Dificuldade: ***Não gosta muito de trabalhar.***

Peculiaridade: ***Muito boa com o machado e escalar árvores.***

Abordagens: Ágil (+2), Cuidadoso (0), Esperto (+1), Estiloso (+3), Poderoso (+1), Sorrateiro (+2)

Façanhas:

100% Relaxada: Wendy não presta muita atenção ao que acontece ao seu redor, conseguindo manter o controle em situações bastante tensas. Bônus de +2 em testes de calma/tranquilidade/paciência/controle.

Tivô Stan

É o dono da Cabana do Mistério. Ambicioso, não mede esforços para tirar dinheiro dos turistas. Sabe de todos os mistérios que envolvem Gravity Falls apesar de disfarçar muito bem. Não é muito paciente, principalmente quando se trata das tradições da cidade.

3D&T 10N

F3, H2, R2, A0, PdF0, 10PVs, 10PMs

Vantagens: Impostor*; Crime, Manipulação.

Desvantagens: Procurado, Segredo* (rejeição), Má Fama.

FATE Acelerado

Conceito: ***Um velho ambicioso e misterioso.***

Dificuldade: ***Medo de altura.***

Peculiaridade: ***Bom de boxe e admirador de revistas para homens de meia-idade.***

Abordagens: Ágil (+1), Cuidadoso (+1), Esperto (+2), Estiloso (0), Poderoso (+3), Sorrateiro (+2)

Façanhas:

Especialista em enganação: Stan é capaz de transformar qualquer coisa em uma oportunidade de ganhar dinheiro. Ele ganha +2 em qualquer teste que envolva calotes ou ilusão.

COADJUVANTES

Bill, o Ser Interplanar

Bill Cipher é um ser cósmico e poderoso, em forma de doritos, que possui conhecimento de todas as dimensões. Ele sempre procura formar pactos com as pessoas de forma aparentemente inocente.

É sedutor, sempre sabe o que as pessoas querem e sempre pede algo em troca. Pode ser algo bobo, como um papel que você encontrou em uma maleta mas não sabe o que é. Em outros momentos, Bill oferece ajuda apenas pedindo um corpo como hospedeiro. Ele também possui poderes sobre o tempo e pode mostrar o passado segundo seu próprio olhar.

3D&T 20S

F2, H4, R3, A1, PdF0, 15PVs, 25PMs

Vantagens: Genialidade, Imortal, Memória Expandida, Possessão, PMs Extras, Telepatia, Teleporte, Voo.

Desvantagens: Monstruoso, Modelo Especial.

FATE Acelerado

Conceito: ***Um triângulo com conhecimento infinito, vindo do plano dos pesadelos.***

Dificuldade: ***Cócegas e música eletrônica.***

Peculiaridade: ***Aparece sempre que alguém possa precisar de algo.***

Abordagens: Bill é um ser complicado, e por isso é difícil colocá-lo numa ficha só. Ele tem quatro caixas de tensão, mais que os personagens normais. Para que fique extremamente mutável e imprevisível, suas façanhas e as aplicações de +2 e –2 (o normal de um oponente) serão definidas de acordo com a narradora e o desafio do dia.

Façanhas:

O olho interior: Tem +2/+3 em qualquer ação ou jogada que envolva persuasão, convencer ou seduzir.

Gideãozinho

Gideão é um vidente de Gravity Falls. Aparece para concorrer com a Cabana do Mistério e sabe da existência dos diários. Foi apaixonado por Mabel, mas percebeu que não conseguiria nada forçando-a a ficar com ele, que o rejeitou. Após esse evento, os habitantes da Cabana acabaram criando inimizade com Gideão.

3D&T 10C

F1, H2, R3, A0, PdF0, 9PVs, 15PMs

Kit: Possuidor do Diário (identificar estranhezas, monstruário).

Vantagens: Boa Fama, Impostor*; ciências proibidas, criptografia, lábia.

Desvantagens: Frágil*.

FATE Acelerado

Conceito: ***Uma criança mimada que finge ter poderes psíquicos.***

Dificuldade: ***Não aceita "não" como resposta.***

Peculiaridade: Seu pai faz de tudo para ele, tem bastante dinheiro e sua fofura faz com que as pessoas o amem.

Abordagens: Ágil (-2), Estiloso (+2)

Pacífica Northwest

Membro da alta sociedade de Gravity Falls, sua popularidade é inalcançável e seus pais são muito influentes, quase de cristal!

Sua família é fundadora da cidade, ou pelo menos é isso que se acredita. Considera Mabel sua grande inimiga, apesar dela não compartilhar dessa inimizade. Os gêmeos são um incômodo no geral.

3D&T 10C

F0, H3, R3, A1, PdF0, 15PVs, 15PMs

Vantagens: Boa Fama, Riqueza.

FATE Acelerado

Conceito: ***Uma garota rica e segura de si e de sua popularidade.***

Dificuldade: ***Não sabe perder.***

Peculiaridade: ***É muito rica e ótima jogadora de golfe.***

Abordagens: Esperto (–2), Poderoso (+2)

Grenda e Candy

As duas melhores amigas de Mabel. Durante o primeiro verão dos gêmeos em Gravity Falls, participam de diversas aventuras deles. Ambas usam a ficha a seguir.

3D&T 8 C

F2, H3, R2, A1, PdF0, 10PVs, 10PMs

Vantagens: Ligação Natural.

Desvantagens: Insano (Obsessivo).

FATE Acelerado

Conceito: ***Duas garotas estranhas que encontraram a amizade em Mabel.***

Dificuldade: ***Podem ser bastante barulhentas.***

Peculiaridade: ***São tremendamente leais.***

Abordagens: ***Cuidadoso (+2), Sorrateiro (–2).***

CRIATURAS

Ainda não sabe quais criaturas colocar em seu diário? Que tal uma ajuda com monstros já existentes na cidadezinha de Gravity Falls?

Fadas de Vômito

3D&T 7N

F1, H3, R3, A0, PdF0, 15PVs, 15PMs; Voo; Inculto, Modelo Especial.

FATE Acelerado

Conceito: ***fadas comuns que vomitam sem parar; talvez esse vômito seja uma forma de comunicação, mas não se sabe ao certo.***

Dificuldade: ***difícil se aproximar delas.***

Vomitando arco-íris, literalmente

Gnomos

3D&T 5N

F1, H1, R0, A0, PdF0; 1PV, 1PM; Fusão*, Parceiro.

FATE Acelerado

Conceito: ***homenzinhos pequenos que vivem na floresta, eles podem se unir e se transformar em um Gnomo Gigante.***

Fraqueza: ***ventos muito fortes (como sopradores de folhas), que podem destruir sua formação gigantesca.***

Homem Mariposa

3D&T 9N

F3, H2, R3, A2, PdF0; 15PVs, 15PMs; Incorpóreo*, Voo; Ambiente Especial (noite), Inculto, Insano (obssessivo — buscar fontes de luz), Monstruoso.

FATE Acelerado

Conceito: ***Um ser humanóide meio mariposa gigantesco. Se transforma em 1000 traças quando é tocado, causando dificuldade em ser pego.***

Fraqueza: ***Não é muito inteligente e fica preso em portas com telas; passa muito tempo pairando em postes de luz;***

Kill Billy

3D&T 7N

F3, H1, R2, A1, PdF0; 10PVs, 10PMs; Vampiro; Imortal.

FATE Acelerado

Conceito: ***geralmente aparece como o vulto de um caipira; é selvagem, tem presas afiadas e bebe sangue.***

Fraqueza: ***são terminantemente proibidos de entrar em lojas de conveniência (regra do: sem camisa, sem sapato, sem serviços).***

Leprecorn

3D&T 7N

F1, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10PMs; Impostor*; Interferência Mágica, Poder Vergonhoso (agradável).

FATE Acelerado

Conceito: ***A mistura de um leprechaun e um unicórnio; sua cauda e sua juba são de arco-íris. Seus chifres são musicais e repetem a mesma música durante horas (retirando a concentração de todos por perto).***

Fraqueza: ***De sua cauda caem moedas de ouro (mas são falsas).***

Olhos Flutuantes

3D&T 5N

F0, H3, R1, A1, PdF0; 5PVs, 5PMs; Voo; Ambiente Especial (noite), Monstruoso.

FATE Acelerado

Conceito: ***globos oculares que flutuam; somente visíveis durante a noite, vêem o futuro e são muito desorganizados.***

Fraqueza: ***são difíceis de pegar.***

NINA BICHARA

JÉSSICA REINALDO

TOOLBOX

MORAL DA HISTÓRIA

Como passar mensagens edificantes sem parecer um mala completo

Muitos de nós têm memórias vívidas dos desenhos dos anos 1980. No final de cada episódio, os heróis venciam, os vilões se davam mal e tudo voltava a como era antes. Era muito divertido e nós vibrávamos! Então, depois do fim, o He-Man, o Geninho, o Rambo ou outro de uma miríade de personagens bonzinhos falava diretamente conosco e nos explicava a moral da história. Aprendíamos que mentir para os pais é errado, que o crime não compensa, que não devemos resolver nossos problemas com violência.

Agora que somos adultos, nossos gostos são muito mais refinados. Nunca aceitaríamos um personagem fictício nos enfiando lições simplistas goela abaixo. Mas a verdade é que elas continuam ali, sob a superfície. Através de séries, romances, filmes e HQs, "aprendemos" que devemos ser tolerantes com quem é diferente, que trocar liberdade por segurança resulta em não ter nenhuma das duas, que com grandes poderes vêm grandes responsabilidades. E, mais uma vez, vibramos e nos divertimos muito! Isto é, desde que a lição combine com as opiniões que já temos.

Desde as fábulas de Esopo até *Star Wars*, todas as histórias têm uma posição ideológica e uma moral. No episódio de hoje, vamos aprender que incluir esses "ensinamentos" provavelmente é inevitável. Então vamos pelo menos tentar fazer isso direito!

Professores chatos e alunos rebeldes

É claro que esta coluna tem sua própria posição ideológica — uma posição bem questionável. Começamos dizendo que "todas as histórias têm uma moral" e com certeza muitos discordam disso. Então vamos começar explicando.

Pessoalmente, acredito que ninguém é neutro. Todos temos experiências e relações que nos moldam como pessoas. Nossas opiniões podem (devem!) mudar ao longo do tempo, mas ninguém é um robô imune às influências do meio e da época em que vive. Naturalmente, quando criamos, acabamos por destilar essas experiências e visões. Talvez de forma inconsciente, talvez proposital. Como sempre, partimos da premissa que é melhor identificar e dominar os elementos da história do que deixá-los ao acaso. Então parece boa ideia examinar qual "moral" a sua história contém e como ela está transparecendo.

Em primeiro lugar: você está contando uma história com o *objetivo* de passar uma moral? Em outras palavras, o "ensinamento" é mais importante para você do que a própria história? Fazer isso não é crime: *A Revolução dos Bichos*, *V de Vingança*, *Mãe!*, *Sense8* e várias outras obras são principalmente meios para passar uma mensagem, e todas são bastante aclamadas. Contudo, a notícia ruim é que fazer isso com sucesso é *muito* difícil. Quase ninguém gosta de receber passivamente os valores morais de outra pessoa. Em geral, consumimos histórias por diversão. Se quiséssemos reavaliar nossa maneira de pensar, poderíamos fazer isso de forma mais eficiente e profunda, conversando com pessoas de confiança, estudando filosofia, etc. Assim, se a mensagem for mais importante que a história, você imediatamente corre o risco de afastar boa parte do público por um conflito de objetivos. Você quer ensinar, o público quer relaxar. São metas que não combinam.

Também surge a questão: *quem* você está querendo atingir com sua obra? Pessoas radicalmente opostas a sua mensagem dificilmente mudarão de opinião devido a uma história. Na verdade, podem se sentir hostilizadas se forem tratadas como vilões. Tentando nos afastar de temas atuais e polêmicos, vamos imaginar uma história moralizante sobre diferentes formas de jogar RPG. Os heróis gostam de muita interpretação e poucas regras, enquanto que os vilões amam regras e desprezam o *roleplay*. No final, os heróis travam relações duradouras através da interpretação, tornando-se pessoas melhores e mais amadas. Enquanto isso, os vilões terminam abandonados por amigos e familiares, trancados em quartos escuros, fazendo cálculos para otimizar personagens que nunca serão usados, porque ninguém quer jogar com eles. Pronto, você passou sua mensagem. Interpretação é legal, regras são horríveis. Mas quem vai ouvir? Quem gosta de regras vai rejeitar sua história (mesmo que seja boa!), porque não gostou de se ver representado como um recluso odiado por todos. Quem está em cima do muro pode até ser balançado por sua mensagem, mas está vendo claramente que você exagerou. E quem gosta só de interpretação já concorda com você, então não precisa ser "educado". Pior: quem gosta só de interpretação pode acabar se ressentindo por ouvir lições de moral e passar a discordar de você!

Para criar uma história em que a moral seja o centro, você precisa de uma posição em que o público queira ouvi-lo. Você é algum tipo de autoridade moral entre seu público? Caso não seja, provavelmente uma história não vai lhe dar

essa autoridade. Se a obra for uma campanha de RPG, é pior ainda. Você não tem nenhuma relação de superioridade com os jogadores. Por que deveria ensiná-los a pensar? Ou será que a mensagem é tão inovadora a ponto de poucos terem pensado nela? Será que é perigosa? A menos que você esteja realmente desafiando injustiças largamente estabelecidas e propondo uma ideologia diferente de tudo que já existe por aí, há uma grande chance de que sua moral seja lugar-comum. De que seu público já tenha pensado nisso e já tenha suas próprias conclusões.

A Revolução dos Bichos, *V de Vingança*, *Mãe!* e *Sense8* evitam todos esses problemas de uma forma bem simples: são todos excelentes. Mas, como um conselho do tipo "seja muito bom!" não serve para muita coisa, vamos trabalhar com outra abordagem. Vamos priorizar a história e deixar a mensagem mais sutil, subordinada a ela.

Sutil como uma marreta

Para os propósitos desta coluna, vamos trabalhar com a premissa de que o público consome histórias para se divertir. Assim, mesmo que você esteja morrendo de vontade de transmitir uma moral, deve fazer isso de forma divertida. Deve incluí-la na história de forma tão natural a ponto de torná-la indissolúvel ou, na melhor das hipóteses, imperceptível. Certo, mas como fazer isso?

Todas as dicas que já discutimos na *Toolbox* (e que existem em incontáveis livros de técnicas de narrativa) vão ajudá-lo a formar uma história robusta. Moral não substitui protagonistas apaixonantes, vilões odiosos, viradas surpreendentes, começos instigantes... Na verdade, quanto mais "pesada" for a moral, mais você precisa aprimorar todos esses elementos. A única maneira de transmitir uma moral para quem discorda de você (e não alienar quem já concorda) é fazer com que esta fatia do público simplesmente *precise* continuar acompanhando a história por sua qualidade. Assim, o próprio engajamento servirá como ponto de ligação entre o leitor/jogador/espectador e a moral.

Vamos a um exemplo: *V de Vingança* (a HQ, não o filme) é uma fábula moral quase panfletária. **Alan Moore** apresenta a anarquia como única alternativa a um governo fascista. V, o protagonista, veste uma máscara que originalmente foi usada por um terrorista que tinha planos de assassinar muita gente. Não é difícil entender a moral: as únicas escolhas para uma sociedade são liberdade irrestrita ou totalitarismo, e vale a pena matar para chegar à tão sonhada liberdade. Na vida real, uma boa parcela do público (talvez a maioria) discordaria disso. Mas a história é tão envolvente que conseguimos abstrair nossa moralidade para acompanhá-la. E, quando notamos, começamos a concordar com partes da ideologia de V, algo que nunca aconteceria se o autor simplesmente expusesse suas ideias num manifesto.

Alan Moore consegue esta façanha porque, embora escreva algo com moral explícita, não é exagerado e maniqueísta como nosso exemplo sobre RPGistas interpretativos contra advogados de regras. Não existe equivalência moral: os fascistas *estão* errados na história. Mas V também é apresentado como um personagem moralmente falho. É violento, intransigente e fanático. Evey come o pão que o diabo amassou ao conviver com ele. Por outro lado, os vilões são humanos. Têm medo, questionam seu próprio papel e sentem emoções além de pura maldade. Pode parecer contraditório, mas ao diminuir a perfeição moral de V, Moore consegue que ele seja um exemplo melhor de sua ideologia. Ao tornar os vilões mais do que simples malvados, faz com que a ideologia "do mal" seja ainda mais detestável. Em termos de moral da história, menos é mais. Pense no público como crianças. Se você disser a uma criança que *todo* estranho é uma ameaça, logo a criança vai notar que isso não é verdade e descartar seu conselho. Então estará despreparada para quando surgirem as ameaças verdadeiras. Se você for honesto, provavelmente terá um resultado bem melhor.

Moore também tem sucesso porque, embora esteja fazendo alusão ao governo inglês conservador da época em que a história foi escrita, usa terminologia típica de décadas atrás (como "fascismo") e um cenário futurista. Caso ele usasse nomes de políticos reais e um cenário contemporâneo, sua mensagem perderia força. De novo, exagerar os males de algo que você quer denunciar em sua história só enfraquece a mensagem, porque o público pode ver na prática que a coisa não é tão ruim assim. Nosso exemplo da guerra dos RPGistas é ridículo porque qualquer jogador pode olhar para o lado e ver que quem gosta de regras não é a encarnação do mal. Você não vai (e nem deveria!) mudar a cabeça do público a ponto de fazê-los descartar relações pessoais ou ignorar o mundo real. Distorça sua mensagem a ponto de não torná-la óbvia. O público inglês podia até pensar que, se estivesse numa situação como a da HQ *V de Vingança*, concordaria com V — sem notar que o autor acredita que eles *já estavam* muito próximos desta situação!

Vamos tentar melhorar um pouco a história da guerra dos RPGistas. O que pode irritar tanto um escritor a ponto de ele querer denunciar o estilo mecanicista de jogar RPG? Talvez o problema seja a mentalidade de se deixar engessar

pelo que está escrito nos manuais de regras, sem lugar para a criatividade. A partir disso, vamos imaginar uma história completamente diferente.

Os protagonistas não serão RPGistas, mas outras pessoas envolvidas em criação. Digamos que, num parque de diversões futurista, existem androides inteligentes que interagem com os visitantes. Todos os androides têm autonomia e são capazes de dançar, cantar, pintar, etc. Depois de um incidente em que um androide com defeito mata uma família, um chip de obediência começa a ser inserido em todos eles. Com isso, os androides só conseguem realizar ações que estão previstas num grande manual de comportamento. O herói é um androide que ainda não recebeu o chip. Ele secretamente está apaixonado por outro androide — algo que seus criadores nunca imaginaram ser possível. Seu amado recebe o chip e não pode mais corresponder às emoções dele, pois isso não está previsto entre as ações do manual de comportamento. Nosso herói então começa a sabotar os chips, tentando tirá-los dos outros androides. Mas a segurança do parque o identifica como defeituoso e perigoso. Ele é caçado. Sem querer, numa tentativa de libertar outros androides, ele começa um grande incêndio no parque. Os androides com o chip ficam parados, olhando os visitantes morrerem, porque salvá-los não está entre as ações previstas no manual. E agora? Quem está certo? O terrorista acidental, para quem criatividade é mais importante que segurança? Ou os cientistas que instalam os chips, que preferem suprimir a personalidade de criaturas inteligentes a arriscar um acidente? E quando as escolhas de *ambos* causam mortes?

Descendo do palanque

Nosso exemplo acabou com um ponto de interrogação de propósito. Dar respostas definitivas costuma ser menos eficiente do que gerar perguntas. Quando quiser transmitir uma moral, você deve se colocar como um igual do público, não como alguém superior. Por isso mensagens mais próximas de sua própria vida quase sempre são mais poderosas e eficientes.

Digamos que você quer contar uma história sobre os males da relação burocrática entre os sacerdotes da Roma antiga e sua própria religião. Que relevância isso tem hoje em dia? Qual lição você está querendo passar? O que o torna alguém que deve ser ouvido nessa questão? Por outro lado, se você tem experiências com a religião transformada em algo frio e superficial, pode tomar o lado universal dessa vivência, despi-la de tudo que foi específico à situação e inserir sua própria experiência no contexto de Roma antiga.

Faça com que seus personagens (e você mesmo) aprendam junto ao público. Um personagem perfeito, que sempre sabe a resposta para qualquer dilema moral e simplesmente educa os demais, costuma ser visto com desconfiança, já que no mundo real não existem pessoas tão irretocáveis. As escolhas morais não devem ser apresentadas em forma de lições, mas de situações concretas. E muitas vezes os protagonistas devem errar e lidar com as consequências destes erros. Não é o mesmo que ser *moralista:* você não precisa fazer com que um raio caia na cabeça de um personagem que rouba ou dar um final feliz a todos que fazem o bem. Apenas mostre o desenrolar das decisões. Independente de quem "vence" ou "perde", deixe o público ver as consequências.

A HQ *Preacher* tem uma mensagem moral bem clara: "tome responsabilidade por seus erros e não tente fugir deles". Ao longo da história (*spoilers* à frente!), os protagonistas são confrontados com situações difíceis, algumas horríveis, muitas das quais não são sua culpa. Invariavelmente, quando tentam fugir delas, se dão mal. Podemos ver isso nas histórias de Jesse e de Cassidy. Jesse foi criado numa família odiosa, da qual fugiu. Como não resolveu o problema, ele voltou muito maior. Sua namorada Tulip acabou sequestrada e morta pela família. Já Cassidy é um abusador de mulheres. Sempre foge das vidas que destrói. Apesar de ser derrotado no final, ele sobrevive, mas perde todos os amigos e a história mostra o estrago horrendo que ele causou. *Preacher* não é moralista, mas tem uma moral. Nem sempre os heróis vencem e os vilões perdem, mas todas as ações têm consequências. Mais do que isso, mesmo os "heróis" cometem erros e mesmo os "vilões" têm qualidades. Cassidy é um monstro, mas também é divertido, simpático e contagiante.

É claro que todas estas regras têm exceções. Afinal, nenhum conselho é perfeito e nenhum colunista de revista de RPG é uma autoridade moral! Alguns assuntos exigem ser tratados explicitamente, não escondidos em situações fictícias. O exemplo mais evidente e mais pesado é o Holocausto. Talvez o momento mais sombrio da história recente, este é um tópico que deve ser discutido em aberto. Não adianta nada fazer uma história sobre como os alienígenas Blorps exterminam os alienígenas Murps e esperar contar uma mensagem poderosa sobre os horrores do nazismo. Além de ser uma alegoria transparente, isso vai reduzir o Holocausto a algo "genérico", quando na verdade *não é* igual a outras tragédias ou crimes de guerra. O mesmo vale para certos tipos de violência. Em *Preacher*, os crimes de Cassidy são realistas, apesar de ele ser um vampiro. O que ele faz não tem nenhuma relação com os elementos fantásticos da história.

La garantía soy yo

Até agora presumimos que você esteja dando bons conselhos, que sua moral seja "correta". Mas o exato oposto pode acontecer — por acidente ou de propósito.

Não vamos examinar a moralidade de quaisquer posições pessoais, até porque isso seria impossível num espaço curto. Se você quer dar um "bom conselho", simplesmente tenha certeza de que sua história não o contradiz! Em *Clube da Luta*, Tyler Durden fala repetidamente "você não é seu emprego" e prega contra apego a posses materiais. Contudo, Durden só é valorizado porque sabe fazer coisas úteis (desde sabão com gordura humana até bombas), porque tem capacidade de organizar um movimento terrorista e porque tem uma casa que pode ser usada como sede para seus seguidores. Ou seja, ele é totalmente definido por seu "emprego" (os serviços que ele presta) e pelo que possui! Mas *Clube da Luta* é um filme cínico, então a "moral quebrada" não o compromete.

Que tal falarmos então de *Batman Begins*? Durante o filme, Batman se recusa a matar, porque isso o tornaria tão ruim quanto o assassino de seus pais. Mas no final, recusa-se a salvar Ra's Al-Ghul, deixando-o morrer. Isso é exatamente o mesmo que matá-lo. Independente de todos os méritos que o filme possa ter, a mensagem moralizante é perdida.

Examine bem sua história em busca de momentos que contradigam a moral. Morais da história radicais (como "viva fora dos padrões da sociedade") são difíceis, pois exigem que você trace uma solução viável para os problemas dos personagens sem usar o senso comum. Talvez, ao escrever, você perceba que quer transmitir a mensagem oposta: apesar de tudo, é preciso se adequar em parte à sociedade. Ou, em certas situações, salvar uma pessoa significa sacrificar muitas. Questionável? Com certeza! Mas isso é um dos ossos do ofício ao lidar com mensagens moralizantes.

Por outro lado, muitas histórias conquistam o público devido a mensagens totalmente erradas. *Watchmen* (spoilers vindo!) apresenta Rorschach como um maníaco intolerante e violento. Ele não compromete seus valores nem mesmo quando isso significa condenar o mundo a uma guerra nuclear. Rorschach é vencido, mas a história acaba com a sugestão de que suas visões fanáticas serão divulgadas e ele afinal conseguirá espalhar a verdade sobre a trama — o que, de novo, pode levar o mundo a uma guerra nuclear. Qual é a mensagem de *Watchmen*? Que as pessoas devem ser manipuladas para garantir sua segurança? Que, não importa o que se faça, radicais condenarão todos nós? Será que *existe* mensagem?

Minha própria *Trilogia da Tormenta* contém algumas morais bastante questionáveis (mais spoilers à frente!). Em ***O Terceiro Deus***, o cavaleiro Orion Drake aos poucos abandona tudo que o tornava uma pessoa honrada. No final, em vez de lutar pelo bem de todo o mundo, acaba lutando apenas para salvar seu filho. Após morrer, é confrontado pelo Deus da Justiça, que diz que ele "quebrou todas as leis dos homens e dos deuses". No entanto, Orion é recompensado! Quando escrevi este final, estava bem ciente de seu cinismo. Os leitores podem interpretar a mensagem como quiserem, mas em essência *O Terceiro Deus* é uma narrativa sobre a vitória do egoísmo. Toda a trilogia é (ou deveria ser) uma série de quebras de expectativas sobre fantasia medieval, então a mensagem pode se encaixar. Se tive sucesso? Não sei. Mas nunca quis ensinar ninguém a viver, justamente porque a moral da história não é muito elogiável...

Morais erradas funcionam muito bem como elemento de humor ou para tornar a história mais próxima do público. *Seinfeld* tinha como premissa "ninguém se abraça e ninguém aprende nada". Ou seja, não há grandes momentos de conexão emocional entre os personagens e eles não evoluem como pessoas. Embora os quatro protagonistas da série se abracem algumas vezes, o último episódio repete uma conversa totalmente banal e fútil do primeiro — ou seja, ninguém aprendeu nada mesmo. Os personagens de *Seinfeld* continuam com vidas pacatas e normais mesmo na prisão, sem nunca serem punidos ou forçados a mudar. É uma mensagem tão niilista e absurda que funciona perfeitamente como humor. O mesmo vale para *South Park*, em que Eric Cartman é um dos personagens mais odiosos da TV e continua convivendo com seus amigos, como se fosse uma criança normal.

Uma série que apresenta "moral quebrada" que dividiu opiniões é *How I Met Your Mother*. Embora eu não tenha gostado da execução do final, gostei do final em si, diferente da maior parte do público. No fim (*spoilers*), Ted Mosby precisa aceitar que a busca por um "grande amor definitivo" é uma ilusão. A vida é imprevisível e não existem finais românticos. Após ficar viúvo, ele volta para Robin — um relacionamento que já não deu certo. Não é uma explosão de felicidade, mas dois amigos conformados com tentar mais uma vez. É uma moral *extremamente* quebrada para uma série sobre a busca da pessoa ideal. Mas também é muito próxima a boa parte do público. Na realidade, mesmo os melhores relacionamentos estão sujeitos a problemas ou tragédias. Para fazer uma mensagem deste tipo funcionar, você precisa de habilidade ainda maior que os roteiristas de *HIMYM* (tente não divorciar um dos casais principais e matar uma personagem querida num espaço de 10 minutos). Mas com certeza um choque moral tão grande vai provocar opiniões fortes e uma reação intensa.

Resolvendo o dilema

Todo escritor ou mestre passará uma mensagem com sua obra, mesmo que não queira. O segredo é fazer isso sem se colocar acima do público e sem ser óbvio demais. Ensinar os outros a pensar é um negócio arriscado, então talvez o melhor seja seguir mensagens já bastante aceitas e inseri-las como algo secundário na história.

Mas, se você realmente tem algo moralizante a dizer, esteja preparado para fazer o trabalho pesado. Você conhece a moral da história da cigarra e da formiga?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 67

A BATALHA DO BAIXO IÖRVAEN

Conflito colocou as tropas de Deheon e Yuden frente a frente

Mais um capítulo da história recente de Arton foi escrito em sangue.

O exército de Deheon, liderado pelo Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada, uniu-se ao exército de Bielefeld, liderado pelo monarca do reino, o jovem Rei Khilliar, enfrentou tropas puristas em uma planície no vale do Baixo Iörvaen, região que se estende por toda a área ao sul da capital de Yuden, Kannilar.

Contudo, a partida tardia para a batalha gerou críticas tanto de outros reinos, quanto de grupos de aventureiros que atuam nas regiões afetadas pelo confronto desde o início da Guerra Artoniana. Estes vêm enfrentando tropas puristas em escaramuças menores, resgatando refugiados de campos de prisioneiros ou caçando monstros que foram expulsos de seus covis pelas tropas puristas. Por isso, como uma demonstração de força, as tropas de Deheon decidiram agir diretamente na fonte do problema e avançaram em direção ao centro de comando adversário. A ofensiva dividiu-se em duas frentes, uma formada pelas tropas de Deheon e outra formada pelas tropas de Bielefeld. Nesta, o Rei Khilliar cedeu seu papel de líder em prol do mais experiente *Sir* Alenn Toren, Alto Comandante dos Cavaleiros da Ordem da Luz.

Do outro lado do fronte, as tropas do General Klinsmann ofereceram grande resistência, mas foram subjugadas pelos comandados de *Sir* Alenn Toren. O mesmo não pode ser dito sobre o General Máximo Von Krauser, que dobrou os exércitos de Deheon, obrigando-os a recuar.

A resposta de Yuden não deve tardar. Estima-se que quase 200 mil pessoas tenham participado da batalha. Ainda é impossível determinar o número de mortos.

Derrota amarga

A derrota de Deheon entrará para a história desta que sempre foi a mais poderosa das nações de Arton. Mesmo que o reino-capital tenha lutado inúmeras guerras recentemente, sofrendo baixas em todas elas, esperava-se que ele fizesse a diferença neste conflito que já se arrasta por quase um ano inteiro.

O fato é que, após todo esse tempo em que a capital permaneceu inerte aos avanços e desmandos de Yuden, os demais membros do Reinado já não têm mais plena convicção de quem devem apoiar nessa guerra. O resultado é que a coalizão nunca esteve tão enfraquecida quanto agora.

Mesmo dentro de Deheon, há rumores de feudos que questionam a supremacia da capital e negociam secretamente apoio aos puristas em troca de clemência caso uma invasão de Yuden ocorra. Este movimento, que até então parecia uma possibilidade remota, começa a se tornar algo cada vez mais concreto e palpável.

É notória a falta que um líder forte faz nesta guerra. Surpreendentemente, enquanto Deheon diminui, uma nação militarmente inferior cresce cada vez mais em importância no conflito.

Um gigante chamado Bielefeld

Desde a Batalha de Roschfallen, Bielefeld está no coração do conflito, mostrando-se como o principal oponente de Yuden na guerra. Ao defender a capital em um cerco em que tudo apontava para a derrota, mostrou que o Reinado não iria se render facilmente aos avanços dos Puristas. E agora, mais uma vez, suas tropas lograram êxito durante a invasão na região do Baixo Iörvaen.

A recente morte do Rei Igor Janz, assassinado pelo pirata Espinha, foi um golpe duro no reino. Porém, seu filho e herdeiro, *Sir* Khillian Janz, vem cumprindo seu papel de monarca com dedicação e afinco, apesar de todas as adversidades. Reconhecer sua inexperiência frente a uma guerra de tamanhas proporções e ceder o lugar ao Alto Comandante da Ordem da Luz, *Sir* Alenn Toren, foi visto como um sinal de humildade e sabedoria que agradou a maior parte dos membros da ordem de cavalaria, ainda que muitos nobres locais não tenham encarado a decisão do jovem rei com bons olhos.

A verdade é que *Sir* Khillian não está disposto a arriscar o futuro de Bielefeld e do próprio Reinado por arrogância ou orgulho. Desde o começo, o rei-cego tem feito o possível para que o lado da Luz prevaleça ao findar dos conflitos. E, após um ano do desaparecimento da Rainha Shivara, já existem aqueles que sussurram a possibilidade do jovem Janz assumir a Coroa do Reinado um dia. Porém, isso deve ser considerado apenas como um boato.

Liga impaciente

A Liga Independente tomou um posicionamento de neutralidade frente a Guerra Artoniana. Porém, as batalhas que ocorreram perto das fronteiras de Callistia e Sallistick geraram incômodo entre suas lideranças, que cobraram um posicionamento de Erov Kadall, regente de Nova Ghondriann e principal fomentador da criação da Liga.

Em Callistia, a situação ainda não alarmou os nobres, mesmo com a batalha envolvendo seu antigo reino-patrono, Namalkah. A distância considerável com a fronteira de Yuden tranquilizou os membros do Conselho. Além do mais, o regente Planthor Drako reforçou que Callistia tem outros problemas mais urgentes, como os Tiranos das Águas.

Já em Salistick a situação é muito mais preocupante. Além de fazer fronteira diretamente com Yuden e Namalkah, o reino tem outro vizinho de natureza inconstante: a União Púrpura. Interesse recente da Liga Independente, a União também já foi visada por Yuden por desavenças históricas. E é sabido que não há muito o que Salistick possa fazer para impedir o poderio bélico purista.

Nova Ghondriann vive cenário semelhante, com a diferença de possuir o exército mais bem treinado de toda a Liga, além do próprio regente Erov Kadall ter-se mostrado um administrador mais competente que o antecessor. A proximidade com os anões dissidentes de Doherimm pode ser um trunfo esperando o melhor momento para ser utilizado.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

DADOS VIRTUAIS

Aprendendo a jogar pela internet com o Roll20

Cerca de dois anos atrás, o J. M. Trevisan me disse: "Ei, vamos montar um grupo de RPG com os autores de *Tormenta*?". Eu respondi: "Seria legal, mas não vai rolar, estamos em cidades diferentes". Ao que ele completou: "Já ouviu falar de uma nova mania do momento, que está fazendo a cabeça da molecada? Chama-se *internet*".

Certo, talvez o diálogo não tenha ocorrido exatamente assim. Mas o fato é que tivemos a ideia de jogar com pessoas em cidades diferentes. Em outras épocas isso seria impossível. Hoje, não. Nada de novo aqui: boa parte de vocês conhece a ***Guilda do Macaco*** e sabe que jogamos online. Também não somos nem o primeiro nem o único grupo a jogar assim. Apesar disso, essa "modalidade" de RPG ainda é nova para muita gente.

Por isso, nesta *Caverna do Saber*, irei falar um pouco sobre as regras... De se jogar RPG pela internet.

Itens necessários

Vamos começar pelo início. Serei bem didático aqui, e se você já joga online, não verá nada de novo nesta seção.

Para jogar RPG pela internet, você precisa de algumas coisas.

- Um grupo de jogo.
- Um meio de se comunicar com os outros jogadores.
- O jogo em si.
- Uma plataforma online para efetivamente jogar.

Vamos analisar cada um desses itens.

Grupo de jogo. Isso não muda! Você ainda precisa de seus amigos para jogar... Mas não precisa mais estar no mesmo lugar que eles. Sabe aquela história do grupo que se desmonta porque os seus membros vão se mudando, por causa de emprego, faculdade, casamento, etc.? Com a internet, isso deixa de ser um problema. E se você ainda não tem um grupo de jogo, é mais fácil formar um na internet do que presencialmente, graças às comunidades online de RPGistas.

Meio de comunicação. Essa parte é fácil. Em termos de hardware, aconselho um computador com microfone, já que você vai precisar de um computador para o item 4 de nossa lista. Um microfone simples, amador, sai por volta de R$ 20,00, então não chega a ser um grande investimento. Em último caso, você pode ignorar o computador e usar o celular. Em termos de software, há muitas opções. Na *Guilda do Macaco*, usamos o Skype, mas você pode experimentar também o Discord. Ambos são gratuitos.

O jogo em si. Outra coisa que não muda. Você continua precisando dos livros. Mas, já que vai estar na frente de um computador mesmo, pode aproveitar para usar livros digitais (PDFs). Eles são mais baratos e, no caso dos PDFs mais recentes da Jambô, estão vindo com *bookmarks* (botões que levam você diretamente para certas seções do livro) e sumário clicável, o que facilita em muito a navegação. Pessoalmente, gosto muito de livros físicos, mas é inegável que os livros digitais têm muitas vantagens práticas.

Plataforma para jogar. Chegamos à parte interessante. Certo, você tem os amigos, consegue falar com eles e tem os livros. Mas como vai efetivamente *jogar*? Como vai rolar os dados? Anotar os pontos de vida? Mexer as miniaturas no mapa de batalha?

Para isso tudo, você precisa de uma plataforma de jogo. Existem várias, incluindo algumas brasileiras. Na Guilda, usamos o ***Roll20***, uma plataforma americana, mas com versão em português. Vamos agora a um tutorial sobre ele.

Nosso amigo, o Roll20

Começamos por um lado bom: o Roll20 é um site. Ou seja, para usá-lo você não precisa baixar nem instalar nada, só acessá-lo através de um navegador (uso o Chrome e ele funciona perfeitamente) e criar uma conta.

A primeira coisa que você vai fazer ao acessar o Roll20 é justamente criar sua conta. Há um botão gigantesco, rosa, no canto esquerdo inferior da página, que diz: "Crie sua conta". Por incrível que pareça, é lá mesmo.

O processo é simples. Você vai colocar seu nome, definir uma senha e escolher um nível de usuário. Há três níveis, sendo que o primeiro, o *básico*, é gratuito. Os outros dois níveis, *plus* e *pro*, trazem funcionalidades adicionais, mas são pagos — 4,99 e 9,99 dólares por mês, respectivamente. ***Esta página*** explica as diferenças dos níveis.

Para ser sincero, embora as funcionalidades adicionais sejam bacanas, você provavelmente não vai precisar delas. Comece com a conta Básica e, mais tarde, se quiser experimentar, faça o upgrade.

Uma vez que você tenha criado sua conta é hora de criar sua campanha, ou, como o Roll20 chama, seu "jogo". Na página inicial do site, considerando que você esteja logado, há um botão "Criar Novo Jogo". É lá mesmo.

Imagine o "jogo" do Roll20 como a pasta de um mestre, o lugar que armazena tudo relativo ao jogo. Lá ficarão as fichas dos personagens, PdMs e monstros, os mapas e quaisquer *handouts* que você fizer — ilustrações que você mostra para os jogadores durante a sessão, como a foto de um PdM, o desenho do lugar onde eles estão, um convite para uma festa, etc. No Roll20, os *handouts* são chamados de "panfletos".

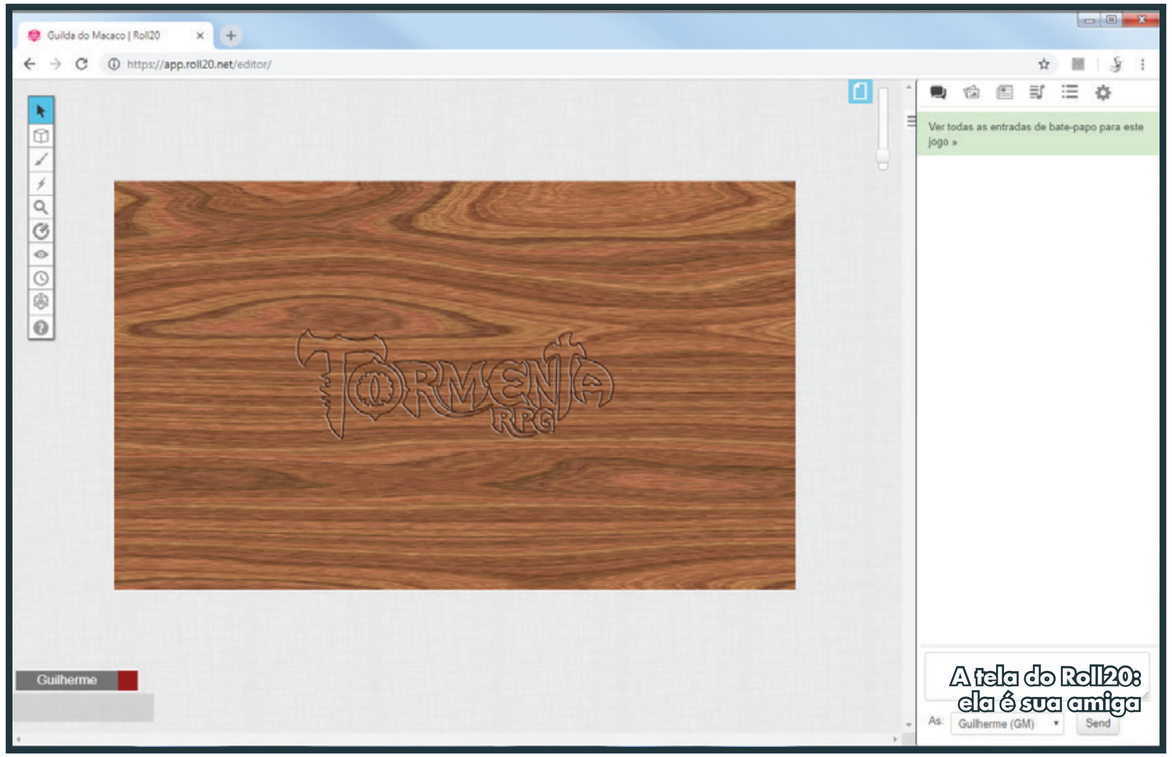
Para criar a campanha, simplesmente dê um nome para ela e escolha uma ficha de personagem padrão. Para *Tormenta RPG*, temos três opções atualmente, todas criadas pela própria comunidade. Clique no menu de fichas, desça até "Tormenta" e escolha uma delas. O site mostra uma prévia da ficha, de modo que você pode escolher a que mais lhe agradar.

Com o jogo feito, o próximo passo é convidar seus jogadores. Há um botão para isso, na página da campanha, à direita, e você pode convidar de duas formas: enviando um e-mail ou um link para o jogador (o link é gerado pelo próprio Roll20, aparece na tela de convidar jogadores e tudo que você precisa fazer é copiá-lo; bem prático!). Cada jogador vai ter que ter sua própria conta no Roll20. Uma vez que um jogador esteja convidado, pode entrar no jogo a qualquer hora — útil para atualizar sua ficha de personagem antes do jogo, por exemplo.

Trocando a mesa pela tela

Campanha criada, jogadores convidados: hora de aprender como a plataforma funciona. Na página inicial do site (novamente, considerando que você esteja logado), haverá uma listagem de todos os seus jogos, com um botão "Iniciar Jogo" embaixo de cada um. A seguir está uma imagem da tela que você verá logo após clicar nesse botão.

CAVERNA DO SABER



A tela do jogo tem duas áreas principais: a maior, a esquerda, é a área da *mesa*. A menor, a direita, é o *menu de comando*. Vamos analisar uma de cada vez.

Área da mesa

O jeito mais fácil de entender esse espaço é imaginá-lo como a mesa de um jogo presencial. Sobre ele vai o mapa de batalha (se você usar um) e sobre ele são rolados os dados (se você tiver habilitado a opção de rolagens de dado 3D; veja na Parte 2 do artigo).

Por definição, essa área é branca, mas você pode cobri-la com uma imagem. Normalmente, será um mapa de batalha, mas pode ser outra imagem, como uma ilustração do lugar em que os personagens estão, um mapa-múndi do cenário da campanha ou simplesmente a imagem de uma mesa de madeira (como acima). É possível mudar a imagem de fundo facilmente, mas falaremos disso mais tarde.

Se você não estiver jogando com mapas de batalha e miniaturas, essa área serve apenas para ter a imagem de fundo e para os dados aparecerem. Mas, se você estiver, ela passa a ter muitas utilidades. Começamos pelos botões no menu vertical, à esquerda.

O primeiro botão, da seta, serve para selecionar objetos na área da mesa (basicamente, as miniaturas — ou, como o Roll20 chama, *tokens*).

O segundo botão, cujo ícone é um cubo, é um dos mais importantes — é o botão de camadas. Quem trabalha com edição de imagens ou vídeos já está acostumado com elas (também chamadas pelo nome em inglês, *layers*). Para quem não conhece, são como diferentes "andares" onde os objetos podem estar — elementos numa camada superior ficam por cima de elementos numa cada inferior. O Roll20 possui três camadas: *plano de fundo, objetos e tokens* e *camada do mestre*.

O plano de fundo é a camada mais de baixo, ou seja, elementos nas outras camadas sempre aparecem por cima de elementos aqui. Você usa o plano de fundo para colocar o mapa em si, ou seja, a arte que deve ficar por baixo de tudo. Mais uma vez, fica mais fácil de entender se você pensar numa mesa real. Você coloca o mapa na mesa, e então as miniaturas por cima do mapa (ou seja, numa camada superior), de modo que as miniaturas tapem o mapa, não o contrário.

A segunda camada é onde você vai colocar as miniaturas/tokens e os outros objetos com os quais você e os jogadores irão interagir — como uma mobília que possa ser destruída, por exemplo. Se o elemento não é "interagível", é melhor deixa-lo na camada de plano de fundo. Esta é a camada que deve ficar selecionada por padrão durante o jogo, pois é nela que estarão os elementos que serão movidos.

Por fim temos a *camada do mestre*. Ela é similar à camada de objetos e tokens, com uma diferença: elementos aqui ficam *invisíveis* para os jogadores. Isso é útil para já deixar preparados elementos que não aparecerão no começo da cena, mas surgirão mais tarde. Quando você quiser revelar o elemento escondido para os jogadores, vá para a camada do mestre, selecione o elemento (com a ferramenta de seta), clique nele com o botão direito e mande-o para a camada de token. Pronto, todos os jogadores verão o elemento!

Por exemplo, se o seu mapa é uma torre com um feiticeiro invocador de monstros, você pode deixar o token do feiticeiro na camada de objetos e tokens (afinal, os jogadores irão vê-lo assim que entrarem na torre), mas deixar miniaturas de monstros que ele pode conjurar na camada do mestre. Sempre que o feiticeiro conjurar um monstro, você simplesmente passa a miniatura dele para a camada de objetos e tokens. É muito mais rápido fazer isso do que buscar uma imagem do monstro na biblioteca! Isso também é útil para criaturas escondidas ou invisíveis, armadilhas, reforços para a batalha, etc. Lembre-se apenas de clicar no botão de camadas e voltar à camada de objetos e tokens para poder movimentar o objeto.

Para colocar imagens, seja para o mapa, seja para tokens ou outros objetos, simplesmente arraste-as da sua biblioteca de imagens (veja na Parte 2 do artigo) para a área da mesa. Uma vez que o elemento esteja na mesa, você pode trocá-lo de camada, e também mexer em configurações dele. Por padrão, objetos no Roll20 (todas as imagens na camada de objetos e tokens) possuem três "bolas", uma verde, uma vermelha e uma azul, nas quais você pode anotar números. Isso é muito útil para controlar pontos de vida, pontos de magia e outras informações. Eu sempre uso a bola verde para os PVs dos inimigos, e tenho usado a bola azul para anotar a classe de armadura deles (assim, não perco tempo consultando a ficha para saber se um ataque acertou ou não). Quando você clica num elemento, além das três bolas, dois ícones aparecem. O primeiro (a roda dentada) é o botão de configurações. O segundo serve para colocar "status" na token. Muito útil para anotar se um monstro está caído, morto, paralisado, etc.

No botão de configurações, você pode vincular o token a uma ficha de personagem, e também preencher barras para as bolas verde, vermelha e azul. O número antes da barra é o valor atual da estatística; o segundo é o valor máximo. Você pode usar apenas o primeiro número, mas se preencher o segundo, o sistema gera uma barra acima do token, que vai esvaziando conforme aquele valor for diminuindo. Eu gosto de deixar os jogadores verem a barra de vida dos inimigos. Na vida real, não sabemos exatamente quão ferido um adversário está, mas temos pelo menos uma ideia geral, pela postura dele. Deixar que os jogadores vejam a barra dá essa ideia, sem que eles saibam exatamente quantos pontos de vida ele tem! Para deixar que os jogadores vejam a barra de um token do mestre, clique nas configurações do token, vá para a aba "Avançado" e marque a caixa de seleção "Ver" na barra correspondente (a barra verde, normalmente usada para os pontos de vida, é a barra 1).

A área do mapa ainda tem diversas outras funcionalidades, como a régua — útil para medir distâncias de ataques e magias — e a ferramenta de pintura, para anotar coisas na tela (mas tome cuidado, os jogadores normalmente desenham bobagens quando descobrem essa ferramenta). Essas funcionalidades são mais simples, não são imprescindíveis, e você pode aprender sobre elas à medida que joga.

Com isso, vimos o básico da primeira área da plataforma! Mês que vem, concluímos esse tutorial com informações sobre como criar mais de uma área de mapas e, o mais importante, como mexer no menu de comando, que é onde guardamos as fichas de personagem, os handouts/panfletos e a biblioteca de imagens, e onde ajustamos configurações do jogo.

Até lá e bons jogos — virtuais ou não!

GUILHERME DEI SVALDI

Coluna escrita por sugestão do Conselheiro-Mór Eduardo "Cavaleiro Morto"

A FLECHA DE FOGO

PRÉVIA DO ROMANCE DE LEONEL CALDELA

Capítulo 1

A CIDADE QUE OLHAVA AS ESTRELAS

A coisa mais fácil que fiz na vida foi achar um motivo para odiar alguém.

Aquele era um dia agitado, um dia de preparações. O lorde visitava a cidade e, nos templos, nas oficinas e nas bibliotecas, todos estavam ocupados. Mas meu corpo estava cheio de preguiça e minha cabeça estava cheia de ódio, então eu era indolente. Ódio e preguiça andavam juntos, eram sentimentos leves e descomplicados para um jovem. Eu odiava sem esforço, porque era preguiçoso.

Todos éramos sacerdotes. Vivíamos nas colinas altas da cidade de Sternachten, cultuávamos o mesmo deus, vestíamos as mesmas roupas, tínhamos os mesmos sonhos. Nas torres sobre as colinas, observávamos o céu à noite e políamos as lentes dos telescópios de dia. Para qualquer um que nos visse de fora, éramos iguais, irmãos numa enorme família. Seguíamos o dogma de nunca tirar uma vida humana, o que deveria garantir um cotidiano pacato, livre do medo que assolava a maior parte dos aldeões e até mesmo dos nobres no mundo todo.

Mas era muito fácil achar um motivo para odiar. Eu odiava profundamente os clérigos do Observatório da Segunda Flama, que despontava orgulhoso na Colina Norte. Odiava-os porque achava que eram mais ricos, mais ilustres. Porque em minha mente eles recebiam muito mais visitas de nobres do reino e até mesmo de lugares distantes, sem ter feito nada para merecer esta reputação. Mas, sendo realmente honesto, eu os odiava apenas porque eles pertenciam àquele observatório e não ao meu. Tinham uma mínima diferença em relação a mim mesmo e às pessoas mais próximas a mim; isso era suficiente. O que observei em meus anos em Sternachten, muito mais que os padrões das estrelas e o movimento dos céus, foi como somos capazes de inventar distinções entre quem é igual, para poder nos dividir em pequenas tribos e entrar em guerras mesquinhas.

Minha cabeça estava muito longe dessas reflexões na tarde em que começou minha participação nos eventos que levaram à Flecha de Fogo. O sol já estava caindo de seu ápice, o que significava que há pouco eu comera o desjejum. A cidade começava a se encher dos cheiros de carne assada e especiarias, enquanto as tavernas e as cozinhas dos observatórios se preparavam para dali a algumas horas servir o almoço aos clérigos que, como eu, passavam a noite acordados e dormiam até o meio-dia. Eu andava pelas estreitas ruas de paralelepípedos, desviando de pessoas envolvidas nas preparações para receber o lorde. A maioria vestia mantos vermelhos iguais aos meus e sandálias de couro idênticas às minhas. Havia algumas distinções: uma garota tinha uma fênix negra bordada no ombro direito do manto, sinal de que ajudava com os ritos funerários; um homem pouco mais velho que eu usava um capuz que cobria metade do rosto, marcando-o como um confessor. E, é claro, ostentavam seus medalhões.

Todos os clérigos em Sternachten vestiam os mesmos mantos vermelhos, mas cada observatório tinha seu próprio brasão. Todo sacerdote na cidade usava um medalhão com o brasão de seu observatório, identificando-se com uma torre, uma colina, uma subdivisão do clero. O medalhão era motivo de orgulho, uma marca de nossa lealdade. O brasão do Observatório da Pena em Chamas era uma pena cercada de fogo e de estrelas, sobre as asas flamejantes de uma fênix. Eu amava aquele símbolo, amava aquele medalhão, assim como odiava o Observatório da Segunda Flama e seu brasão feio e sem graça.

Exceto por meu medalhão, eu me vestia de forma simples, sem adornos, pois era um adepto sem responsabilidades ou honrarias especiais. Completara meu treinamento há pouco mais de dois anos e agora era um clérigo pleno, mas ainda assim, durante o dia, fazia trabalho braçal: carregava uma sacola cheia de pesadas peças metálicas de uma das ferrarias até meu observatório.

A vida não era ruim em Sternachten. Na verdade, era ótima. Nunca faltava comida e, sendo uma cidade que crescera em volta do clero, doenças eram quase desconhecidas. Nós seguíamos um código de conduta estrito, trabalhávamos e estudávamos muito, precisávamos obedecer aos bispos-videntes sem questionar, mas eu tinha tempo de pousar a sacola cheia de peças metálicas no chão e sentar encostado à lateral de uma casa, numa ruela movimentada, para descansar um pouco.

Aquela era uma área secular da cidade, território de burgueses comuns, com suas oficinas, tendas de comércio e habitações. Não havia muito espaço, pois as regiões seculares se acomodavam como podiam entre as colinas. Eu vivia numa colina, assim como todos os clérigos. Lá o espaço era amplo, desimpedido e dominado por um observatório. Havia cinco colinas em Sternachten, cada uma com sua própria torre, de onde à noite se erguiam os telescópios.

Nós, os clérigos, praticávamos uma ciência sagrada moderna e inovadora: observávamos as estrelas através dos telescópios em busca de augúrios, registrávamos seus padrões e adivinhávamos o futuro.

Éramos astrólogos.

Os observatórios eram um misto de templos, universidades, laboratórios e tendas de adivinhos. Todos os clérigos de Sternachten eram devotos de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia. A cidade encampava o lado profético da divindade, por métodos desenvolvidos apenas nas últimas décadas, com uma precisão quase desconhecida no resto do mundo. Éramos estudiosos e não havia lugar para superstição em nossas vidas.

No meio do emaranhado de casas e ruelas, de roupas estendidas entre janelas do segundo andar e tabuletas anunciando negócios, sempre era possível entrever alguma colina alta, com uma torre de onde brotavam os enormes telescópios. Entregue à preguiça na viela estreita, sentado no chão enquanto burgueses e clérigos passavam por cima de mim ou desviavam, eu vislumbrei meu lar, o Observatório da Pena em Chamas, e sorri. Ao mesmo tempo em que odiava o Observatório da Segunda Flama, amava meu querido Observatório da Pena em Chamas. Via a Colina Norte como um covil de falsários pomposos e egoístas, enquanto enxergava meu lar como uma congregação de sacerdotes brilhantes e abnegados. O nome de nosso observatório era motivo de chacota: pouco grandioso, levara ao apelido de Observatório da Galinha Assada, mas eu não me importava. Era o nome de meu lar.

Ergui a sobrancelha quando enxerguei um acólito passar pela rua, tão longe de mim quanto era possível. Ele tentou esconder o medalhão pendurado em seu pescoço, mas notei

que era o símbolo de meus rivais, o Observatório da Segunda Flama. Meu sorriso adquiriu um tom zombeteiro.

— Ei, moleque! — gritei para ele.

O garoto virou o rosto para o outro lado e fingiu não me escutar. Eu conhecia aquela expressão, aquele jeito, aquele comportamento. Eu fora exatamente assim oito anos antes. Ele era ainda um acólito, devia ter uns 12 anos. Era só um noviço, um aprendiz, mas já podia sair do observatório e cumprir pequenos deveres pela cidade. Tinha deixado a segurança das paredes de sua torre para ganhar as assustadoras ruas de Sternachten, cheias de clérigos rivais. Era engraçado pensar que, para uma criança, a pacata Sternachten podia ser assustadora só porque havia sacerdotes irritantes, dispostos a infligir um pouco de tortura bem-humorada a alguém mais jovem.

Como eu estava prestes a fazer.

— Acólito! — insisti. — Estou falando com você!

O garoto parou e se encolheu involuntariamente. Então se virou devagar, olhando para baixo, tapando o medalhão com uma das mãos. Com a outra, carregava uma sacola grande, cheia de alguma coisa. Eu era magro e tinha bochechas rosadas, o oposto de uma figura ameaçadora. Mas, simplesmente por ser mais velho e acima dele na hierarquia eclesiástica, eu intimidava aquele menino.

— Não cumprimenta seus superiores? — provoquei. — Será que vou ter que denunciá-lo a um bispo-vidente?

— Que a Fênix veja seu futuro, adepto — o garoto gaguejou.

— Que você sempre tenha uma segunda chance — devolvi. — O que está carregando aí, acólito?

O garoto estremeceu. Mesmo pertencendo a observatórios rivais, seguíamos a mesma hierarquia, assim como todos os clérigos em Sternachten. Eu era um adepto, um clérigo novato já ordenado e abençoado, e ele era um acólito, um mero aprendiz sem nenhum poder milagroso. Ele devia obedecer a mim, pois a igreja acreditava que um sacerdote mais velho e mais sábio sempre teria os melhores interesses dos mais jovens em mente. Prova de que nosso deus patrono podia ver o futuro, mas não entendia a juventude.

— Nada — ele respondeu, mal conseguindo pronunciar a palavra simples.

— Então está carregando um monte de nada nessa sacola. Não sabia que nada fazia tanto volume. Traga aqui.

— Adepto...

— Vamos, obedeça a seu superior — eu mal consegui conter o riso, mas o garoto estava apavorado.

Ele arrastou os pés até mim. Eu também olhava para os lados. Embora nunca fosse usar de violência, principalmente contra uma criança, nem soubesse desferir um mero soco, eu estava fazendo algo errado. Algo que acontecia todos os dias em Sternachten, mas errado mesmo assim. Caso um adivinho-mestre de qualquer observatório me visse abusando de minha suposta autoridade sobre um acólito, eu iria lavar latrinas por uma semana. Talvez até mesmo as latrinas de um observatório rival. Mas parei de pensar nisso quando peguei a sacola e a abri. Pensei que iria encontrar rolos de estopa, pedaços de couro ou outros materiais cotidianos que, em geral, eram confiados a aprendizes. Mas fui surpreendido por um cheiro maravilhoso, mistura de mel e especiarias, e enxerguei pequenos fardos enrolados em panos bordados.

— Isto por acaso é para receber Lorde Niebling?

O garoto já tremia tanto que não conseguia falar.

Meti a mão na sacola e retirei um embrulho. Desenrolei, era uma espécie de tortinha. Mordi sem hesitar.

— Muito bom! — falei de boca cheia. — Acho que nunca provei algo assim. De onde vocês tiraram essa iguaria?

— Por favor, adepto... — implorou o pobre rapaz.

Mas, se antes meu objetivo era só me divertir um pouco às custas de um acólito do maldito Observatório da Segunda Flama, agora eu sabia que tinha descoberto algo valioso. Sim, no mundinho minúsculo que eu habitava antes de tudo acontecer, uma tortinha agridoce era um tesouro e uma criança que rezava para o mesmo deus que eu era um inimigo. Os mortais são capazes de transformar qualquer coisa num grande drama épico.

Terminei de devorar o primeiro petisco. Então passei a colocar os outros em minha própria sacola.

— Vocês do Observatório da Segunda Flama não têm vergonha! — falei, erguendo-me. — Já que não podem apresentar nenhuma profecia de valor, tentam bajular o Lorde com culinária. É assim que encantam os nobres? Enchendo seus ouvidos de palpites infundados e sua pança de pratos típicos?

— Não sei — disse o acólito, com sinceridade.

— A não ser que desta vez tenham mesmo descoberto algo importante — fiquei sério de repente. — Diga, acólito. Vocês por acaso encontraram a Flecha de Fogo?

Ele me olhou como se eu fosse um louco perigoso.

Era algo impossível. Todos nós procurávamos a Flecha de Fogo dia e noite. Os sacerdotes mais velhos contavam histórias sobre como começaram a busca, décadas atrás, enquanto os mais jovens, como eu e aquele garoto, sonhavam em um dia fazer a descoberta. Sternachten era uma cidade de clérigos de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia, e nenhuma profecia era mais importante que a Flecha de Fogo. Em especial no sul de Tyrondir, praticamente no quintal do território dos goblinoides.

A Flecha de Fogo ocupava nossos pensamentos a cada hora de cada dia. A profecia que anunciara sua chegada fora proferida há séculos. Contava sobre o surgimento de um líder guerreiro, um assassino que traria morte e destruição ao mundo. Então falava sobre a derrocada do monstro, quando "a Flecha de Fogo fosse disparada".

A primeira parte da profecia se cumprira décadas atrás, com o surgimento de Thwor Ironfist e da Aliança Negra.

Mas ninguém sabia quem ou o que cumpriria a última parte. Ninguém sabia o que poderia ser a Flecha de Fogo.

O maior feito que qualquer sacerdote astrólogo poderia alcançar era decifrar o que, afinal, era a Flecha de Fogo. Teoricamente seria uma vitória de todos, um marco para o mundo inteiro. Mas na verdade nenhum de nós queria que os clérigos de um observatório rival fizessem a descoberta. Era impossível que o Observatório da Segunda Flama tivesse enfim decifrado a profecia e achado a Flecha.

Mas Lorde Niebling estava visitando a cidade por alguma razão. E se houvesse um segredo?

— Sou só um acólito — o garoto balbuciou. — Não sei nada sobre a Flecha...

Ele podia ser discípulo dos tratantes de nariz empinado da Colina Norte, mas era só uma criança. Fiquei com pena. Mesmo assim, mantive a pose.

— Volte a seu observatório e diga que perdeu a comida de Lorde Niebling. Melhor, diga que comeu tudo! Assim vão deixá-lo sem almoço.

— Mas, adepto...

— Não discuta! Sou seu superior. E nada de revelar o que aconteceu aqui! Thyatis amaldiçoa os alcaguetes.

O garoto seguiu seu caminho, desolado. Fiquei com remorso, mas logo esqueci. Naquela época eu não pensava muito nos outros, porque achava que a pior coisa que podia acontecer na vida real era um acólito ficar sem almoço e um lorde gnomo ficar sem bajulações. Eu não queria pensar no que já conhecera de maldade verdadeira, na fazenda, e também não quero agora. A Aliança Negra estava por perto, mas meu pai estivera errado: ataques de monstros eram algo que só acontecia com os outros. Nós vivíamos em Sternachten, onde as coisas mais emocionantes eram estrelas piscando à noite.

Mordi outra tortinha enquanto segui pelas ruelas. O gosto era mesmo diferente de tudo que eu já provara. Algum padeiro devia ter estudado as refeições preferidas de Lorde Niebling no Palácio Imperial e preparado aquilo para surpreendê-lo. Não devia ter sido fácil; as tortinhas com certeza eram culinária dos gnomos. E não havia gnomos em nosso mundo — exceto um.

Lorde Niebling era conhecido como "o Único Gnomo de Arton". Talvez houvesse outros, mas ele era o único que importava. Nem mesmo a palavra "gnomo" era comum antes da chegada do Lorde, que a introduziu ao vocabulário artoniano quando precisou descrever a raça a que pertencia. Niebling afirmava ser natural de outro mundo, onde gnomos eram numerosos e criavam máquinas de sofisticação insana. A maior parte de Arton o conhecia por ser parte da corte da Rainha-Imperatriz, por viver no Palácio Imperial, ao lado de heróis e arquimagos.

Nós o conhecíamos por ser o fundador de Sternachten.

A cidade já existia antes da chegada de Lorde Niebling, mas era só uma sombra do que viria a ser. Não passava de um ajuntamento de clérigos de Thyatis sobre cinco colinas, tentando olhar os céus com lunetas toscas. Ninguém prestava atenção às profecias de Sternachten, porque nunca se realizavam. Observar as estrelas com aqueles equipamentos precários era o mesmo que tentar ler as palavras dos deuses num quarto escuro com lampiões apagados. A astrologia não passava de crendices vagas e suposições de que elas contivessem um fundo de verdade. Então, setenta anos atrás, Lorde Niebling chegou ao mundo e por acaso se deparou com a cidade. Passou algum tempo desenhando diagramas e anotando ideias loucas. Deu início à construção do primeiro observatório e deixou os planos para que outros fossem erguidos.

Em poucos anos, com o conhecimento do homenzinho que falava rápido e tinha curiosidade sobre tudo, Sternachten começou a ver os céus com clareza. Os clérigos daquela época apontaram os telescópios projetados por Lorde Niebling para as estrelas e foi como se tivessem acendido os lampiões no quarto escuro. De repente, as palavras dos deuses

eram claras e o destino surgiu escrito em letra elegante. As profecias vieram numa torrente contínua e se provaram corretas.

Os padrões das estrelas mostraram uma combinação de perigo, animais, viagem e nobreza, ao mesmo tempo em que o conjunto de estrelas conhecido como Corujas Gêmeas adquiriu brilho maior que o normal. Isso foi interpretado como um possível acidente de cavalgada num baronato próximo, cujo brasão exibia duas corujas. Na próxima vez em que a baronesa viajou a cavalo, sofreu uma queda feia. Mas ela escolhera levar clérigos curandeiros consigo. Sua vida foi salva graças aos astrólogos. A presença do sol na Constelação de Medusa, numa época em que os padrões falavam de revelação, sinalizou uma época propícia para o descobrimento dos Olhos da Serpente, um artefato perdido há séculos. Aventureiros recuperaram o objeto mágico e celebraram os sacerdotes de Thyatis que tinham feito a profecia. Um alinhamento planetário nefasto avisou sobre a possibilidade de uma praga nas plantações e as preparações resultantes pouparam um ducado de uma grande fome. O duque agradeceu aos clérigos astrólogos em um pronunciamento oficial. E assim o reino de Tyrondir passou a conhecer a pequena Sternachten.

Nobres, heróis e mercadores começaram a visitar a cidade, pagando grandes somas em troca de um vislumbre do futuro. Plebeus construíram suas casas entre as colinas, para atender às necessidades da população crescente de clérigos e aproveitar o fluxo de ouro que vinha de fora. Os observatórios formaram suas tradições, cunharam seus símbolos e a cidade criou seu próprio pequeno clero de Thyatis.

Foi assim que Lorde Niebling, o Único Gnomo de Arton, deu início à ciência da astrologia.

O Lorde voltava à cidade, de tempos em tempos, para ver como a disciplina progredia e como a cidade estava se desenvolvendo. Sua última visita ocorrera quando eu tinha acabado de chegar a Sternachten e ainda não podia deixar o observatório. Só lembro do alvoroço dos clérigos e da vontade de agradá-lo a todo custo. Lembro de ser colocado em fila, ao lado dos outros acólitos, para que o estranho sujeito baixinho de nariz enorme me olhasse com um sorriso. E lembro de estar apavorado, pensando que, se um homem esquisito como aquele podia entrar no observatório e me encontrar, talvez meu pai também pudesse. Enfim, fazia dez anos desde a última visita de Lorde Niebling. É claro que todos os observatórios queriam impressioná-lo. Eu havia cumprido meu dever sacerdotal ao roubar as tortinhas e cortar pela raiz a bajulação da Colina Norte.

Todos nós desejávamos o favor de Lorde Niebling. Ouvíamos dos bispos-videntes que

era simples questão de prestígio e sobrevivência. Os observatórios que mais agradassem ao Lorde virariam assunto na corte imperial, então seriam visitados por nobres importantes, talvez algum dia até mesmo pela Rainha-Imperatriz. Receberiam mais doações, poderiam avançar a pesquisa. Enquanto isso, observatórios que não impressionassem Niebling ficariam para trás, rejeitados e esquecidos.

Isso era o que se falava em Sternachten, mas era uma mentira coletiva. A verdade é que, como uma comunidade insular, a cidade se preocupava com fofocas e competições particulares que não importavam a ninguém de fora. Víamos Lorde Niebling como um pai, uma figura de autoridade, e queríamos ser os favoritos. Só isso.

Convencido de que meu roubo de tortinhas era decisivo para algo crucial no grande plano de Thyatis, saí da ruela para ganhar a pequena praça central de Sternachten, dominada pela estátua de uma fênix de asas abertas e uma fonte com a efígie do próprio Niebling. O povo circulava por ali com ainda mais pressa. Alguns videntes de rua tentavam enganar os crédulos, oferecendo augúrios pré-prontos em pergaminhos enrolados. Um arauto relatava as últimas notícias com voz límpida, fazendo floreios com um chapéu bufante que ostentava uma enorme pena. Algumas crianças brincavam.

Laessalya estava examinando um graveto.

— O que você tem aí? — perguntei, em tom bem-humorado.

Ela se virou assustada, mas, quando viu que era apenas eu, abriu um sorriso.

— Eu sou a Flecha de Fogo! — anunciou Laessalya, orgulhosa.

— Eu sei. E o que é isso?

— Minha arma para matar Thwor Ironfist!

Ela brandiu o graveto com imponência.

Laessalya era uma figura trágica, mas querida, em Sternachten. Uma elfa jovem — tinha mais ou menos o equivalente a minha idade. Seus cabelos eram vermelhos vivos e seus olhos eram lindos e prateados. Infelizmente, era louca. Ninguém sabia toda a história de Laessalya. Ela aparecera na cidade muito antes de mim, trazida por um halfling, ainda criança. Ninguém sabia como uma elfa podia atingir a idade adulta em tão pouco tempo. Elfos viviam séculos, sua infância deveria durar décadas. Mas eu também já lera que seu amadurecimento podia ser afetado pelas circunstâncias. Se isso fosse verdade, faria sentido que Laessalya tivesse crescido rápido. Eu nem podia imaginar ter passado pelo que ela passou, tão jovem. O que vivi na fazenda nem se compara.

— Eu sou a Flecha de Fogo! — ela repetiu.

— Então precisa se manter forte, para enfrentar o Grande General. Quer uma tortinha?

Tirei um dos embrulhos da sacola e ofereci à elfa. Laessalya pousou seu graveto-arma com cuidado na mureta da fonte, então pegou o farnel com as duas mãos. Desembrulhou-o, cheirou-o, deu uma mordida. Seu rosto se iluminou.

— É parecido com o que comíamos em Lenórienn — ela falou, de boca cheia, cuspindo migalhas. — Tem gosto mais forte, mas lembra muito!

— É mesmo? Fale mais sobre o que você comia em Lenórienn.

Eu estava tentando descobrir mais sobre ela, talvez até ajudá-la a lembrar, recuperar um pouco de quem ela fora. Talvez fosse verdade e Laessalya realmente tivesse memórias do Reino dos Elfos antes de ser destruído. Talvez a tortinha fosse parecida com algo que ela comera quando criança. Mas, ao longo dos anos, ela já dissera para mim e para muitos outros que a cantiga de um bêbado era uma música tradicional de Lenórienn, que um sapato velho achado no lixo fazia parte do uniforme dos guardas de Lenórienn, que uma colher de pau numa taverna suja era feita de madeira encantada de Lenórienn. Quase todos os habitantes de Sternachten queriam o bem da elfa, gostariam de vê-la fazer sentido da própria vida. Mas acreditar em suas "memórias" era tão difícil quanto acreditar que ela era a Flecha de Fogo.

Laessalya não respondeu. Meteu a mão na sacola e pegou outra tortinha. Devorou-a e quis mais, então lhe dei todas que restavam.

— Acha que existe alguma razão para a visita de Lorde Niebling, Laessalya? — perguntei.

Eu não esperava resposta, só estava preenchendo o ar com palavras e dando alguma atenção a ela. Mas Laessalya respondeu:

— Ele veio por causa da Flecha de Fogo.

Algo em sua seriedade me fez franzir o cenho. Será que podia haver alguma verdade nos devaneios da elfa?

— A Flecha...?

— Sim! — ela exclamou, derramando tortinha mastigada no chão. Deixou a comida cair e apanhou seu graveto. — A Flecha de Fogo!

Laessalya agitou o graveto como uma espada e ele pegou fogo instantaneamente. Dei um pulo para trás. Todos se voltaram a ela, a maioria se afastando. O arauto ficou calado, os videntes de rua saíram correndo, os pais e as mães puxaram seus filhos que brincavam. Era

algum tipo de magia ou milagre e não era a primeira vez que acontecia. A elfa possuía um poder fraco, mas indecifrável. Já fora estudada pelos clérigos muitas vezes, mas ninguém conseguia determinar o que eram aquelas capacidades. Fogo era um elemento ligado a Thyatis, e isso valia ainda mais o favor de Sternachten. Ela já dera início a pequenos incêndios, mas não era perigosa. Todos nós cuidávamos da elfa louca, dando-lhe pequenos trabalhos e formando uma comunidade a seu redor, já que ela não tinha ninguém.

— Deixe eu ver sua arma — peguei o graveto em chamas e joguei-o na fonte, onde o fogo se apagou com um chiado.

— *Eu sou a Flecha...*

— Eu sei.

Ela me abraçou.

Laessalya vivia à sombra da Aliança Negra, o exército monstruoso que destruíra o Reino dos Elfos. Achava que era a Flecha de Fogo. Nós, clérigos, vivíamos à sombra da Aliança Negra, que agora ameaçava nosso reino. Procurávamos a Flecha de Fogo. Não éramos tão diferentes de Laessalya, afinal.

— Corben! — ouvi uma voz conhecida chamar meu nome.

Desvencilhei-me de Laessalya com delicadeza. Virei-me e enxerguei o Adepto Clement, correndo esbaforido.

— Por que ainda não voltou? — meu amigo exigiu. — Os adivinhos-mestres vão apagar seu futuro! Estamos esperando as peças!

— Mas não havia pressa nenhuma... — argumentei.

— Agora há. Volte ao observatório, Corben, tivemos um problema.

Em qualquer outro lugar de Tyrondir, uma pessoa correndo e dizendo que havia um problema seria sinal de um ataque da Aliança Negra.

Por séculos, a civilização julgou que goblinoides eram apenas bestas desorganizadas, selvagens estúpidos incapazes de representar ameaça verdadeira aos reinos dos humanos, dos elfos, dos anões. Goblinoides eram capangas de feiticeiros malignos, eram monstros que guerreiros matavam como treinamento para oponentes de verdade.

Então surgiu Thwor Ironfist.

O Grande General nasceu durante um eclipse, como previsto pela profecia. Uniu goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogros, gnolls, kobolds, todas as criaturas que quase ninguém sabia diferenciar, chamadas pela civilização apenas de "monstros" ou "coisas". Provou que goblinoides podiam ser inteligentes, organizados e principalmente eficientes. Conquistou os reinos humanos do continente sul um a um. Destruiu o reino élfico de Lenórienn, talvez o primeiro lar da infeliz elfa Laessalya. Então avançou pelo Istmo de Hangpharstyth, derrubou a cidade-fortaleza de Khalifor e se postou como uma nuvem negra às portas do continente norte.

Nada era capaz de deter Thwor Ironfist. Ele era o escolhido de Ragnar, o Deus da Morte. Eu passara minha vida toda em Tyrondir, o Reino da Fronteira, o próximo passo natural no avanço de Thwor e sua Aliança Negra. Vivendo em Tyrondir, especialmente no sul, eu devia estar condicionado a pensar que qualquer situação grave era um ataque goblinoide.

Mas eu não estava em qualquer lugar de Tyrondir. Estava em Sternachten. Meu primeiro pensamento não foi que estávamos sob ataque, mas que poderia haver algo errado com nosso sumo-telescópio, o maior dos três telescópios no observatório, o centro e âmago de todo o complexo.

Eu estava certo.

— É um desastre! — disse Clement, sem fôlego, correndo a meu lado colina acima, seu medalhão balançando. — Os bispos-videntes estão cuidando disso em pessoa! Achamos que alguém tinha roubado suas peças! Ysolt está rezando sem parar há horas!

— Respire, Clement — também ofeguei. — Não adianta nada chegar ao observatório e cair morto.

— Acho que prefiro morrer aqui a encarar o Bispo Dagobert.

A última parte da subida era sempre a pior. A Colina Oeste, onde ficava o Observatório da Pena em Chamas, começava suave e coberta de grama, depois ficava cada vez mais íngreme e pedregosa. Havia algumas estradinhas calçadas e duas escadarias estreitas e serpenteantes que levavam ao observatório, mas sabíamos que encontraríamos muita gente nestes caminhos, gente que poderia fazer perguntas. Então, quando emergimos dos becos e das vias apertadas da Zona Secular, logo nos embrenhamos entre as árvores. A Colina Oeste tinha mais árvores do que as outras quatro. Isso era muito útil para acólitos e adeptos, que sempre tinham algo a fazer escondidos. Eu não podia imaginar como seria viver na Colina Leste, baixa e árida, um mero pedregulho gigante onde todos

podiam ver o que cada um estava fazendo. Evitamos um grupo de acólitos que estava sendo instruído por uma adivinha-mestra especialmente rígida, desviamos de um bispo-vidente que meditava sob uma árvore e passamos ao largo de um casal de adeptos que fazia o que jovens casais de adeptos faziam. Precisamos escalar o último trecho, as peças metálicas tilintando dentro de minha sacola. Acompanhando o tilintar, ouvi o ronco do estômago de Clement.

— Não tem nada de comer aí? — ele perguntou.

— Tinha. Dei para Laessalya.

— Tudo bem, ela precisa mais do que eu — ele tentou esconder a decepção na voz, mas o estômago falou a verdade de novo.

Já passava da hora do almoço. Eu realmente tinha me demorado demais passeando nas ruelas, atormentando o pobre acólito e conversando com Laessalya. Também ficara admirando um alquimista, mas não iria revelar isso a Clement, pois não queria ouvir zombarias sobre minha paixonite mais recente. Sternachten não era grande, mas atravessar a cidade era sempre demorado. As ruas eram apertadas, havia muita gente, os caminhos nunca eram retos.

Evitamos a entrada principal do Observatório da Pena em Chamas. Em vez disso, contornamos a torre e achamos uma parede rachada, velha conhecida de acólitos e adeptos que precisavam fazer saídas e entradas ocultas. A rachadura era perfeita para escalar e dava acesso a uma janela. Como sempre, escalei primeiro. Eu era desajeitado, mas também era leve. Clement me entregou a sacola e eu o ajudei a subir. Nós dois saltamos para dentro do observatório, batemos o pó dos mantos e esperamos nossa respiração ficar mais relaxada, nossos corações pararem de bater tão rápido, o suor parar de brotar em nossas testas.

Segurei meu medalhão para me certificar que não o havia perdido.

Quando já não estávamos mais ofegantes e achamos que não dávamos tantos sinais de nossa volta às pressas, Clement e eu andamos pelo corredor em direção ao salão principal.

Na primeira esquina, encontramos a Bispa-Vidente Salerne.

— Corben, até que enfim! — ela me fulminou com seus olhos azuis.

— Que a Fênix veja seu futuro, Vossa Excelência Reverendíssima — comecei, fazendo uma mesura.

— Não há tempo para isso! Que você tenha sempre uma segunda chance de *correr,* adepto! Vamos lá!

Passei por ela, a sacola tilintando em minhas costas, deixei Clement para trás. Saindo dos corredores, alcancei o salão principal do observatório. Não era hora para admiração contemplativa, mas eu nunca deixava de me impressionar com aquela visão.

O Observatório da Pena em Chamas, assim como os outros quatro, era uma torre cilíndrica. As áreas exteriores eram ocupadas por planetários, alojamentos, escritórios, capelas, cozinhas, oficinas, bibliotecas, confessionários, sacristias e todos os outros cômodos que compunham um prédio sagrado. A área interior era oca e ampla, aberta para cima sem divisão de andares, e abrigava os telescópios.

O piso do salão principal era todo coberto por um mosaico magnífico, representando Thyatis em forma de fênix, cercado de chamas, com uma procissão de esqueletos do lado esquerdo e outra de homens e mulheres vivos do lado direito. Era uma inversão do ciclo natural da vida: Thyatis como Deus da Ressurreição, dando aos mortos uma segunda chance. O mosaico também apresentava o sol, a lua, os Mundos dos Deuses e várias constelações conhecidas, num diagrama astral complexo. O maquinário que controlava os telescópios, milhares de engrenagens, cabos, polias e barras de metal reluzente, ocupava a maior parte do espaço do piso térreo até o quarto e último andar. Os imensos tubos cheios de lentes de diferentes tamanhos se estendiam como colossos em direção à abertura no teto abobadado. Havia várias alavancas e círculos de metal semelhantes a timões que direcionavam cada um dos três telescópios, movendo as engrenagens num padrão complexo. Elevadores mecânicos e escadas em espiral se erguiam no espaço aberto, dando acesso aos postos de observação no último andar. O interior do observatório era uma maravilha da ciência e da fé. Eu sabia que tinha muita sorte de viver ali.

Mas agora parecia um formigueiro, cheio de clérigos de todos os níveis hierárquicos que mexiam nas engrenagens, subiam e desciam pelas escadas e pelos elevadores, gritavam uns com os outros e davam instruções conflitantes.

— Corben! — trovejou o Bispo-Vidente Dagobert. — Por acaso morreu e ressuscitou no caminho? Que demora foi essa?

Dagobert era um homem baixo e magro, mas parecia um gigante. Embora cada observatório fosse regido por um conselho de bispos-videntes iguais entre si, Dagobert era o líder não oficial do Observatório da Pena em Chamas, apenas por sua personalidade dominante.

— Perdão, Vossa Excelência...

— Não sabe mais cumprimentar um bispo, não sabe nem mesmo ir até uma maldita oficina de ferreiro e apanhar peças sem se perder! Thyatis errou quando disse que todos merecem uma segunda chance, você é a exceção!

Confuso, fiz menção de lhe entregar a sacola.

— E agora ainda quer que um bispo carregue tudo isso escada acima? Não deseja que eu também lhe faça uma massagem, adepto?

Fiquei de boca aberta, sem saber o que dizer.

— Venha comigo! — nesse meio tempo, Clement chegou esbaforido. Dagobert se virou para ele. — E você, pare de respirar tão alto!

Fui atrás do bispo-vidente, carregando a sacola. Todos abriram caminho ante sua passagem. Mas todos, todos estavam muito ocupados. Vi adeptos chegando tão perplexos quanto eu, carregando desde minúsculos parafusos até braseiros cheios de incenso sagrado. Um grupo de adivinhos-mestres entoava uma reza em forma de cântico ao redor de uma lente. Três sacristãos-ourives se penduravam entre as engrenagens para consertar alguma coisa. A Adepta Ysolt, minha grande amiga e uma das pessoas mais inteligentes no observatório, conjurava um pequeno milagre de vidência para tentar enxergar dentro de um dos telescópios. Dagobert não quis tomar um elevador, preferiu uma escada. Subiu dois degraus de cada vez, sem perder o fôlego. As escadas eram apertadas demais para que duas pessoas as ocupassem ao mesmo tempo, então um adepto que descia preferiu pular e se agarrar ao corrimão do lado de fora a barrar o caminho do bispo em fúria.

Enfim chegamos a um posto de observação no topo.

— Abram o domo! — berrou Dagobert. — Não consigo enxergar nada!

Alguns adeptos giraram alavancas e o domo se abriu, deixando entrar luz do sol. Os três telescópios reluziram. Subimos numa pequena plataforma, um pouco acima do último andar, onde podíamos observar o céu através de visores no sumo-telescópio. Dali eu também conseguia ver Sternachten inteira.

As outras quatro colinas se erguiam, limpas, com seus observatórios, em meio ao emaranhado de ruelas e casinhas. A Colina Central, lugar do Observatório da Visão do Fogo, o primeiro da cidade, parecia governar tudo como uma rainha. O observatório central era o menor dos cinco, construído com técnicas e ambições de setenta anos atrás, mas tinha uma majestade que impunha respeito. A árida Colina Leste abrigava o Observatório da Ave Profeta, lar de clérigos que trabalhavam sem descanso, concentrando-se em previsões para fazendeiros da região e pequenos comerciantes da própria cidade. Eu

os respeitava. Tinha pena do Observatório da Flecha de Fogo, o mais recente, construído na Colina Sul por clérigos dos outros observatórios que haviam se julgado capazes de decifrar a maior das profecias e descobrir o que iria derrotar Thwor Ironfist. Nenhuma profecia nunca havia saído daquele observatório, que contava com poucos clérigos e ainda menos acólitos. Por fim, o Observatório da Segunda Flama era o mais alto, rico e bem decorado de todos. Do alto da Colina Norte, parecia zombar de nós, com suas alas doadas por nobres e histórico de profecias para regentes.

— Isso é ruim, isso é muito ruim — disse o Bispo-Vidente Dagobert, quase para si mesmo. Ele estava com a cara enfiada nos mecanismos do sumo-telescópio. Olhou por um instante pelo visor, balançou a cabeça, então voltou a examinar o maquinário.

— O que houve, Reverendíssimo?

Ele se virou para mim e sua expressão não era intensa ou furiosa. Só derrotada.

— As lentes estão desalinhadas — falou. — Alguém retirou uma peça, ou talvez algumas peças, de algum lugar no sumo-telescópio. Ainda não sabemos o que está errado.

Os telescópios recebiam manutenção obsessiva. Os sacristãos-ourives fabricavam cada peça delicada à mão — apenas as mais comuns e grosseiras, como as que eu carregava, eram feitas por ferreiros. Cada clérigo registrava com cuidado qualquer uso que fazia dos telescópios. E mesmo um bispo-vidente podia ser repreendido por um mero acólito se fosse visto relaxando nesse dever. Qualquer conserto ou troca de peça era supervisionado por uma junta e anotado em manuais sagrados. A operação dos telescópios era um dever santo, uma liturgia tão séria quanto um funeral ou um batismo.

Se havia algo errado, só podia significar que alguém de fora estivera ali e estragara o telescópio deliberadamente.

Lorde Niebling estava prestes a chegar e corríamos para consertar uma sabotagem. Iríamos decepcionar nosso patrono, mostrar que o observatório não sabia lidar com sua dádiva científica. Isso era um golpe duro para a Colina Oeste, algo que só podia vir de nossos inimigos.

Por instinto, segurei meu medalhão e olhei para o Observatório da Segunda Flama, cheio de ódio e indignação.

Meus problemas eram realmente minúsculos.

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

Lançamento nacional dia 6 de dezembro | www.jamboeditora.com.br

Sternachten

por Leonel Caldela

O sul do reino de Tyrondir é conhecido como uma região militarista, uma fronteira tensa sob ameaça constante da Aliança Negra. Depois da queda da cidade-fortaleza de Khalifor, a cidade de Molok tomou para si o papel de último bastião da civilização humana, atraindo incontáveis aventureiros, soldados, mercadores de armas e aproveitadores; servindo como base para inúmeras expedições de pretensos heróis. Contudo, o cotidiano dos aldeões do sul de Tyrondir continua.

Existem várias aldeias que se acostumaram a ver a passagem de aventureiros e soldados — e até mesmo a se esconder quando um goblinoide é avistado. Mesmo sob a sombra de guerra, as pessoas continuam plantando, colhendo, trabalhando, tendo filhos... E estudando.

A existência da cidade de Sternachten é uma surpresa para o povo do norte. Encravada no sul de Tyrondir, depois de Molok, Sternachten não é um entreposto militar ou uma base de aventureiros. É um misto de cidade universitária e eclesiástica, centro de um dos ramos da pesquisa e da religião mais avançados de Arton. Sternachten é o berço da astrologia científica, sendo conhecida como "a Cidade dos Observatórios". Foi fundada e é regida por clérigos de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia.

No entanto, ao contrário do que acontece no resto de Tyrondir, aqui os sacerdotes não abraçam o lado guerreiro da divindade, mas sua faceta misteriosa e esotérica. Os clérigos da cidade são pesquisadores e professores, passando as noites a observar as estrelas e os dias a registrar as observações e calcular seus significados.

Nada no dia a dia de Sternachten sugere que a cidade exista numa região de risco tão alto. Existe milícia, mas seu papel é apaziguar brigas de taverna e resolver disputas entre vizinhos. Armas são visões raras entre a população laica e quase desconhecidas entre os clérigos. Não há presença de soldados, muito menos armas de cerco. Embora haja uma muralha, Sternachten não é uma fortaleza. É um centro de aprendizado.

Alguns visitantes imaginam como isso é possível. A verdade é que Sternachten existe à margem da vida secular do reino. Financiada por doações de nobres e burgueses em troca de previsões do futuro, a cidade se organiza em torno da pesquisa e da devoção. O militarismo é rejeitado pelas autoridades religiosas da cidade, que pensam que a preocupação excessiva com defesas tiraria o foco do verdadeiro dever dos astrólogos: o desenvolvimento da ciência e a descoberta dos mistérios do destino.

Um dos dogmas de Thyatis proíbe seus devotos de matar criaturas inteligentes. Para os clérigos, seria contraditório solicitar a presença de soldados — pessoas essencialmente dedicadas a matar criaturas inteligentes.

Sternachten interfere tão pouco nos assuntos do Reinado que, de fato, vive isolada. Embora receba visitas de ricaços e seja fonte de previsões que já salvaram as vidas e fortunas de alguns nobres, a cidade não faz alarde de si mesma e até hoje nunca gerou nenhuma profecia que tenha alterado o destino do mundo. Sternachten nunca viu um goblinoide. Parece ser solenemente ignorada por essas criaturas, que talvez nem entendam o que acontece em suas colinas.

Ironicamente, o maior sonho dos astrólogos de Sternachten é desvendar a profecia da Flecha de Fogo, que pode significar a morte de Thwor Ironfist e o fim da Aliança Negra. Até agora não há nenhum avanço notável neste campo, mas a verdade sobre a profecia está para os astrólogos assim como o fim da Tormenta está para os magos da Academia Arcana: é um objetivo quase mítico, algo que todos buscam mas ninguém sabe como obter. Todos os astrólogos teoricamente dedicam ao menos parte de seu tempo para decifrar a profecia, mas na prática os augúrios cotidianos ganham precedência. Até onde se sabe, a Aliança Negra não vê Sternachten como ameaça — provavelmente com razão.

História de Sternachten

A Cidade dos Observatórios começou há menos de um século, com o desejo de um punhado de clérigos de Thyatis de observar as estrelas e ver nelas padrões que pudessem revelar o futuro. Embora a astrologia já existisse de outras formas, não era um campo de estudo sério, mas um amontoado de crendices e superstições salpicado por algumas verdades científicas e religiosas. Os clérigos escolheram uma área erma, onde não haveria muita luz artificial obscurecendo as estrelas, com várias colinas, pontos favoráveis à observação.

Infelizmente, as ferramentas que os sacerdotes tinham à disposição não estavam à altura de suas ambições. Portando lunetas comuns, os clérigos conseguiam observar padrões gerais, mas nenhuma sutileza ou detalhe. Suas previsões eram vagas e tinham taxa de acerto pouco maior que meros palpites. Diz-se que um deles chegou a usar outros meios de adivinhação para "melhorar as observações", essencialmente invalidando todo o processo. Isto durou vários anos e parecia que a nova ciência sagrada estava fadada a morrer antes mesmo de nascer por completo.

Tudo mudou com a passagem de um gnomo. Do Único Gnomo de Arton.

Lorde Niebling veio de outro mundo, onde as criaturas conhecidas como "gnomos" são comuns. Segundo ele, em sua terra natal a raça constrói máquinas imensamente sofisticadas, muito além das técnicas que existem em Arton. Pouco depois de sua chegada a nosso mundo, Niebling passou pela pequena vila de Sternachten por acaso, em seu caminho rumo à capital imperial. Foi acolhido pelos clérigos e se interessou por suas pesquisas. Analisando o problema das ferramentas insuficientes, Niebling passou os próximos meses desenhando diagramas, realizando testes alquímicos e fazendo cálculos incompreensíveis. No fim, encomendou grandes obras em vidro e cristal à capital de Tyrondir, uma cidade famosa por suas oficinas de vidreiros. Então apresentou o projeto de construção do primeiro observatório de Sternachten.

Os clérigos estavam estupefatos. Em pouco tempo, aquele homenzinho estranho tinha solucionado o problema fundamental de seus estudos. Niebling explicou a eles como proceder, o que era um telescópio e como operá-lo, como construir e manejar um observatório, como rastrear o movimento dos astros com as poderosas lentes que logo viriam da capital. Ele ficou para supervisionar o início da construção do primeiro observatório e pagou todos os trabalhadores que vieram para realizar a obra. Niebling tinha muito ouro — dizia que, em seu mundo, o ouro valia pouco e era comum.

O Lorde foi embora após estar satisfeito com o rumo do grande projeto. Os clérigos juraram gratidão eterna e pediram para que ele não os esquecesse. Lorde Niebling ficou para sempre conhecido como o fundador da ciência sagrada da astrologia.

Após o término da construção do primeiro observatório, os clérigos se puseram a olhar o céu noturno com o avançadíssimo telescópio. Seguindo as indicações de Niebling, foram capazes de enxergar o que ninguém mais via e entender o balé dos céus. Alguns trabalhadores que tinham vindo para a obra se estabeleceram ali, fundando negócios para atender às necessidades dos

sacerdotes. Enquanto o clero vivia dentro do primeiro observatório, os plebeus construíram suas próprias casas nas regiões baixas, entre as colinas. Era o início da Zona Secular de Sternachten.

Depois que as primeiras previsões acuradas de Sternachten salvaram a vida de nobres e renderam a descoberta de tesouros mágicos, a cidade ganhou a atenção do reino. As doações começaram a aumentar e foram reinvestidas na própria cidade. Os astrólogos aprimoraram as técnicas deixadas por Niebling. Outras lentes foram encomendadas, outros telescópios foram construídos. Logo novos observatórios ainda mais sofisticados e impressionantes se ergueram, ocupando as cinco colinas. O clero da cidade se dividiu em cinco facções — rivais, mas todas colaborando com o objetivo maior de fomentar a ciência sagrada e desvendar o futuro. A prosperidade atraiu ainda mais plebeus e logo uma comunidade movimentada se formou ao redor dos observatórios.

Até hoje Lorde Niebling visita a cidade de tempos em tempos. Para o gnomo, essas visitas são turismo e curiosidade, mas os clérigos de Sternachten veem-nas como ocasiões solenes. Todos querem impressionar Niebling, pois acreditam que o favor do Lorde trará prestígio, doações e a própria bênção de Thyatis.

A Cidade

Sternachten se organiza em torno de cinco colinas, cada uma abrigando um observatório. Entre as colinas existe a Zona Secular, onde vivem os plebeus, em geral tocando negócios para sustentar a vida nos observatórios — oficinas de ferreiros, alquimistas, tavernas, curtumes, etc. As áreas seculares são apertadas, com ruelas serpenteantes e casinhas estreitas espremidas umas contra as outras. Parece contraditório que haja tanto espaço livre e o povo viva com tão pouco espaço, mas é importante que as colinas não sejam povoadas para manter qualquer poluição luminosa afastada dos observatórios.

A praça central fica naturalmente na Zona Secular e é um lembrete explícito dos valores e da história de Sternachten. É adornada com uma estátua de Thyatis em sua representação mais comum (uma fênix de asas abertas) e tem uma fonte com uma efígie de Lorde Niebling em tamanho maior que o real. A praça central está em atividade dia e noite: pessoas se encontram para trocar fofocas, crianças brincam, mascates oferecem suas mercadorias, adivinhos fajutos tentam empurrar previsões vagas e arautos anunciam as principais notícias da região. A praça central é cercada por tavernas e negócios de alto lucro. Há ruas que levam diretamente das colinas dos observatórios até a praça, algumas das vias menos estreitas da cidade.

Cada observatório é uma torre cilíndrica de vários andares. Todos são bastante parecidos e seguem a mesma planta geral. O centro das torres é aberto e abriga os mecanismos extremamente intrincados que movimentam os telescópios, além de escadarias metálicas em espiral e elevadores. Dormitórios, cozinhas, bibliotecas, capelas, salas de estudo, laboratórios, depósitos, celas, escritórios e todos os demais cômodos ficam ao redor destas áreas abertas. As torres terminam em domos que podem ser abertos através de alavancas, permitindo que os telescópios se projetem para fora. Nos últimos andares há plataformas onde os sacerdotes podem se postar para usar os telescópios. Há sempre três telescópios: um sumo-telescópio, maior e mais potente, e dois telescópios menores. Cada telescópio, além de um engenho muito intrincado e caríssimo, é considerado um item sagrado. Fazer a manutenção dos telescópios e operá-los é parte da liturgia dos astrólogos e qualquer desrespeito com estes objetos pode ser considerado violação do código de conduta dos clérigos ou mesmo heresia.

Colina Central: Observatório da Visão do Fogo

Na Colina Central se ergue o Observatório da Visão do Fogo, o primeiro construído em Sternachten. Comparado aos observatórios mais modernos, é pequeno e parece um pouco primitivo.

O sumo-telescópio da Colina Central é o menor de toda a cidade, pois ainda é o equipamento original construído por Lorde Niebling. Os astrólogos como um todo acreditam que as observações feitas através deste telescópio carregam maior peso e importância cósmica. Enquanto os demais observatórios competem entre si por prestígio e conquistas científicas, o Observatório da Visão do Fogo se mantém quase alheio. Seus sacerdotes atuam como uma espécie de mediadores quando as disputas das outras torres se tornam muito acirradas e ameaçam prejudicar o propósito maior da astrologia científica.

Contudo, eles por vezes acabam sendo tragados para as rivalidades que permeiam Sternachten. O brasão do Observatório da Visão do Fogo foi o último a ser criado, pois até há pouco tempo os clérigos desta torre acreditavam que o símbolo de Thyatis era suficiente como brasão, assim como foi no início da ordem.

O brasão atual é um olho com pupila de fogo, num círculo feito de penas.

Colina Oeste: Observatório da Pena em Chamas

A colina mais arborizada e verde de Sternachten abriga o Observatório da Pena em Chamas, lar de sacerdotes que buscam incessantemente se destacar entre os demais.

Embora o observatório tenha feito descobertas importantes em sua história, nunca conseguiu se elevar como ambicionam seus sacerdotes. Assim, em vez de ser uma instituição sólida e respeitada, o Observatório da Pena em Chamas é conhecido principalmente por ficar em segundo lugar na rivalidade contra o Observatório da Segunda Flama, na Colina Norte.

Este status secundário e o nome infeliz lhe valeram o apelido de "Observatório da Galinha Assada" entre os acólitos e sacerdotes mais jovens. Os mais velhos fingem não se importar com essas zombarias, mas pelo menos um bispo-vidente da Pena em Chamas já ameaçou maldições e excomunhão após receber o "presente" de uma galinha assada encomendada por um rival...

Embora todos os observatórios rivalizem entre si, a disputa entre a Colina Oeste e a Colina Norte é a mais acirrada, e a única que já chegou perto de acabar num cisma dentro da própria ordem. Os astrólogos do Observatório da Pena em Chamas se orgulham de dizer que, mesmo com toda essa competição, nunca usaram de táticas desleais. Historicamente também procuraram se concentrar na pesquisa, rejeitando as bajulações a nobres e a pompa excessiva. Talvez isso tenha lhes custado prestígio e doações (assim prejudicando a pesquisa em si), e nos últimos anos o observatório elevou um bispo-vidente exclusivamente preocupado com as aparências e a recepção de nobres e patronos. O brasão do Observatório da Pena em Chamas é uma pena cercada de fogo e de estrelas, sobre as asas flamejantes de uma fênix

Colina Leste: Observatório da Ave Profeta

A colina mais baixa e mais árida de Sternachten quase não tem vegetação e abriga o Observatório da Ave Profeta, lar de clérigos humildes e esforçados. Este observatório foi construído por sacerdotes que acreditavam que as profecias de Thyatis deviam servir ao povo comum, não apenas a nobres e mercadores abastados. Assim, em vez de fazer poucas grandes previsões em troca de doações opulentas, o Observatório da Ave Profeta faz inúmeras pequenas profecias todos os dias, em troca de contribuições modestas. Muitas vezes os plebeus e aldeões que vêm até esta torre só podem oferecer um porco ou uma galinha, que os sacerdotes aceitam de bom grado.

Outras vezes o povo de várias aldeias reúne suas economias e pede uma previsão que beneficie a região como um todo — por exemplo, sobre o clima nos meses seguintes ou sobre pragas que possam afetar as colheitas. Curiosamente, isso significa que este observatório é um dos que mais observa a Aliança Negra, já que os plebeus temem incursões goblinoides. Várias vidas já foram salvas porque os astrólogos da Ave Profeta souberam dizer por onde uma patrulha goblinoide passaria. Ao contrário do que seria de se pensar, estes clérigos não se abstêm da competição entre observatórios. Embora tenham simpatia pela Pena em Chamas, eles defendem que são os maiores servos do povo comum. Sua rivalidade com os demais não se traduz em grandes previsões e prestígio, mas em bravatas sobre sua própria abnegação e fama entre o populacho. O brasão do Observatório da Ave Profeta é uma cabeça de fênix sobre uma espiga de trigo e uma enxada cruzadas.

Colina Norte: Observatório da Segunda Flama

O observatório mais alto e opulento de Sternachten se ergue na Colina Norte, espalhando-se com vários galpões e prédios secundários, mostrando riqueza que os outros observatórios só podem invejar. O Observatório da Segunda Flama é conhecido por jogar o jogo das influências melhor que todos os demais e assim conquistar o favor de patronos importantes. Isso, por sua vez, resulta em grandes doações e prestígio — nobres falam entre si e, quando um aristocrata precisa de uma previsão importante, invariavelmente tem um amigo que recomenda o Observatório da Segunda Flama.

Os astrólogos da Colina Norte também são os únicos que costumam viajar até cortes nobres apenas para apresentar seu trabalho e travar contato com novos patronos em potencial. O sumo-telescópio da Segunda Flama é o mais bem decorado da cidade, retratando cenas importantes da história de Arton. Por mais que seja difícil para os sacerdotes das demais torres engolir isso, a Colina Norte não constrói sua reputação apenas sobre bajulações e favores. Mais ouro possibilita melhores equipamentos e mais investimento em pesquisa. Assim, os astrólogos deste observatório têm todos os recursos de que precisam para trabalhar.

Quando chegam novas levas de candidatos a acólitos, muitas vezes a Colina Norte é a única que tem capacidade de acolher tantas bocas. Naturalmente, isso leva a uma maior probabilidade de achar um gênio ou um devoto especialmente abençoado. A fama da Colina Norte não é injustificada. A maior rivalidade de Sternachten existe entre este observatório e o Observatório da Pena em Chamas, na Colina Oeste. Embora os sacerdotes da Segunda Flama jurem que nunca usaram jogo sujo na competição, dizem os boatos que já chegaram a cometer sabotagem contra a Pena em Chamas — um ato que pode ser considerado herético. O brasão do Observatório da Segunda Flama é duas chamas sobre um campo estrelado.

Colina Sul: Observatório da Flecha de Fogo

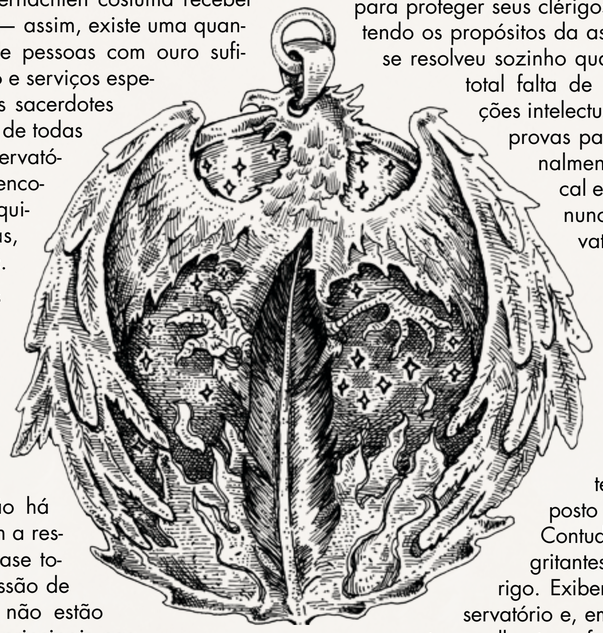
O mais novo observatório em Sternachten é também o mais pobre. Até pouco tempo atrás, ninguém pensava em ocupar a Colina Sul, que era usada por clérigos de todos os observatórios para observações simples, com lunetas comuns, em geral para ensinar as bases da astrologia a novos acólitos. Contudo, quando a ameaça da Aliança Negra se tornou conhecida em Tyrondir, sacerdotes dos quatro observatórios se reuniram e chegaram à conclusão de que Sternachten não podia fingir que a vida continuava igual. Contrariando ordens diretas de seus superiores, estes clérigos abandonaram suas torres e mendigaram doações de plebeus e nobres para construir um quinto observatório, dedicado unicamente à descoberta da verdade sobre a maior das profecias: a Flecha de Fogo. A construção foi rápida e houve uma migração de astrólogos para o novo observatório, numa crise de desobediência que ameaçou desestabilizar toda a hierarquia eclesiástica de Sternachten.

Nos primeiros anos, os astrólogos do Observatório da Flecha de Fogo estufaram o peito, orgulhosos de que faziam um trabalho mais importante que todos os outros e seriam os grandes responsáveis por salvar a civilização. Infelizmente, isso nunca se cumpriu. Mesmo a sombra de Thwor Ironfist não foi capaz de motivar a continuidade das doações. E, quando a Colina Sul não conseguiu oferecer uma solução rápida que os nobres conseguissem compreender, viu seu prestígio decair e seus cofres secarem.

Hoje em dia o Observatório da Flecha de Fogo mal consegue sobreviver. Não pode receber muitos novos acólitos, pois não dispõe de recursos para abrigá-los e alimentá-los. Apesar da insistência dos demais observatórios, os astrólogos desta torre se recusam a estudar qualquer outra coisa. A Flecha de Fogo se mostrou um projeto amplo e vago demais para ser executado de forma objetiva e os sacerdotes da Colina Sul estão bastante perdidos. Por incrível que pareça, não deixaram de competir com os outros observatórios, continuando a afirmar que são os únicos que serão relevantes na história de Arton. O brasão deste observatório é uma flecha coberta de chamas, sobre um eclipse.

A Vida em Sternachten

A Cidade dos Observatórios é estranhamente pacata, mas ao mesmo tempo movimentada e próspera. Os plebeus da Zona Secular vivem principalmente em torno das necessidades dos clérigos. Embora negócios normais como oficinas de armeiros, olarias e alfaiatarias existam como em toda cidade, o verdadeiro lucro está em estabelecimentos como oficinas de mestres ferreiros, laboratórios de alquimistas, tendas de herbalistas, ateliês de arte e ourivesarias. Sternachten costuma receber nobres e até aventureiros — assim, existe uma quantidade desproporcional de pessoas com ouro suficiente para gastar em luxo e serviços especializados. Além disso, os sacerdotes não conseguem dar conta de todas as necessidades dos observatórios. Sempre é preciso encomendar peças para as máquinas, substâncias alquímicas, componentes mágicos, etc.



Algumas das pessoas mais ricas de Sternachten são os taverneiros. Além de haver um fluxo constante de visitantes que precisam comer e se hospedar, os astrólogos são famosos por serem bons de garfo e de copo. Não há qualquer dogma na ordem a respeito de frugalidade e quase todos os clérigos têm permissão de deixar as torres quando não estão trabalhando. Um de seus principais passatempos é comer e beber.

Surpreendentemente, brigas de taverna são muito comuns na cidade. A enorme profusão de tavernas significa que várias "pertencem" a um ou outro observatório — ficam mais perto de alguma colina e seus clientes são quase exclusivamente clérigos da torre em questão. Nesses casos, às vezes grupos de clérigos rivais (sempre os mais jovens) entram com o intuito explícito de afrontar seus adversários. Essas situações começam com ameaças e insultos, mas quase sempre terminam com quebra-quebra. Não se conhece nenhum caso de uma morte em brigas de taverna ou mesmo de uma arma sendo sacada. Também não costumam ser lutas muito elegantes: quase nenhum astrólogo possui treinamento de combate e seus ânimos são mais fortes que seus músculos. Alguns anos atrás houve um escândalo quando o Observatório da Segunda Flama acolheu um ex-aventureiro como acólito. Embora fosse ainda um jovem iniciante, era bem mais velho que os demais acólitos e seu porte físico destoava *muito* dos demais sacerdotes. Acusações foram trocadas sobre como a Colina Norte só queria um lutador para proteger seus clérigos nas ruas e estava pervertendo os propósitos da astrologia científica. O caso se resolveu sozinho quando o acólito demonstrou total falta de interesse e severas limitações intelectuais. Incapaz de passar nas provas para se tornar um adepto, finalmente ficou farto da vida clerical e abandonou a cidade, sem nunca ter pisado fora do observatório desde sua chegada.

Os clérigos de diferentes observatórios reconhecem uns aos outros facilmente por seus medalhões. Todo astrólogo usa uma versão das mesmas vestimentas eclesiásticas: robes vermelhos, adornados de diferentes formas de acordo com o posto e os deveres de cada um. Contudo, os medalhões são sinais gritantes da lealdade de cada clérigo. Exibem os brasões de cada observatório e, embora possam parecer muito semelhantes a forasteiros, são reconhecidos de longe pelos sacerdotes. Um clérigo que esteja tentando esconder seu medalhão é logo visto com desconfiança — no mínimo deve estar tentando escapar de clérigos rivais, ou pode até mesmo estar fazendo algo ilegal e tentando poupar seu observatório de problemas. Usar o medalhão de outro observatório é uma ofensa grave e pode render rebaixamento na hierarquia ou penitências religiosas (suplício físico, trabalho forçado).

Sternachten é única entre as cidades artonianas (talvez excetuando as maiores metrópoles) porque nunca dorme. O principal trabalho dos observatórios acontece à noite. Assim, os clérigos costumam acordar ao meio-dia. Não é incomum ver sacerdotes de folga bebendo vinho de manhã, enquanto plebeus saem para tirar água dos poços e matronas abrem as janelas de suas casas. Pelo menos metade dos negócios fica aberta a noite toda, para atender às necessidades do clero. Tanto adultos quanto crianças estão acostumados a viver à noite, como se fosse dia. Existem tutores que ensinam crianças muito jovens em plena madrugada e padeiros preparando sua primeira fornada com o sol alto no céu.

Contudo, todos em Sternachten são muito conscientes da poluição visual. Mesmo funcionando em atividade total, a cidade não acende todos os lampiões à noite e a iluminação pública é parca. As ruelas são muito escuras, iluminadas apenas pelo brilho que passa pelas frestas das janelas. Plebeus e clérigos carregam tochas, lamparinas ou globos de luz alquímica ao andar à noite. De tempos em tempos a prosperidade acaba fazendo com que as luzes aumentem — tavernas abrem suas portas e janelas para atrair visitantes, burgueses financiam postes com luzes mágicas na praça e nas principais ruas, plebeus se entusiasmam e deixam a luz de suas casas vazar... Então há enormes discussões entre os bispos-videntes e as lideranças seculares da cidade. Invariavelmente tudo volta a ser como antes, com algumas semanas de observações tendo sido prejudicadas.

Não há um prefeito ou um conselho oficial em Sternachten. Na prática, os bispos-videntes dos cinco observatórios governam a cidade em conjunto, através de assembleias irregulares que acontecem sempre que existe um assunto importante a ser tratado. Os plebeus se organizam informalmente em torno de líderes naturais como comerciantes ricos, ex-aventureiros e pessoas próximas aos clérigos. As discordâncias entre clero e cidadãos laicos são resolvidas em reuniões entre os bispos-videntes e esses representantes. Às vezes a autoridade desses clérigos pode parecer tirânica, mas a ordem nunca deixa os cidadãos esquecerem qual é o verdadeiro propósito de Sternachten: servir a Thyatis através da ciência. A prosperidade da cidade é boa para as doações, mas os sacerdotes preferem voltar a suas origens humildes a se dobrar à conveniência de quem não entende a complexidade da astrologia científica.

A guarda de Sternachten é um assunto complicado. Originalmente não havia qualquer milícia organizada na cidade. Com o aumento da população, houve o clamor pela contratação de vigilantes, pois os cidadãos não se sentiam seguros. Os clérigos resistiram, pois temiam que sua autoridade pudesse ser questionada por guerreiros que não queriam ouvir sutilezas sobre observações e estudos. Alguns plebeus se organizaram clandestinamente em grupos de vigias, o que atraiu a desaprovação dos clérigos. O impasse continuou por anos, até que uma crise muito maior se originou dos próprios observatórios.

Sem uma lei que os regulasse, vários clérigos estavam usando seus poderes de vidência para espionar os cidadãos por seus próprios motivos mesquinhos. Além disso, começaram a acusar pessoas de heresia por pensamentos. Isso levou a violência e chegou perto de acabar com a ordem dos astrólogos, mas os culpados foram banidos e a ordem voltou. Contudo, a situação levou os bispos-videntes a concordar que uma guarda era necessária. Afinal, tudo começara com clérigos tentando achar culpados de crimes e resolver disputas por si só. A guarda é comandada por uma guerreira aposentada, grande devota de Thyatis. Responde aos bispos-videntes, mas todas as reuniões são realizadas na praça central, à vista de todos. De qualquer forma, o crime é quase desconhecido em Sternachten. A vidência para proveito próprio ou para vigilância moral é um ato herético e pode provocar excomunhão, banimento ou punições ainda piores.

Hierarquia e Organização dos Observatórios

Bispos-Videntes

Sempre em número ímpar, em geral cinco ou sete. Responsáveis por supervisionar os adivinhos-mestres, criar e atualizar o conteúdo ensinado a acólitos e desenvolver as partes mais intrincadas das pesquisas mais importantes.

Em geral, qualquer projeto de pesquisa de um bispo-vidente terá uma equipe de adivinhos-mestres e adeptos para realizar o trabalho braçal de cálculos, observações e registros. Bispos-videntes também são responsáveis pelas profecias e augúrios mais potencialmente prestigiosos e significativos para o observatório (em geral, a mando de nobres, generais e grandes

mercadores). Cada bispo-vidente chefia uma "área" da vida no observatório, uma divisão fluida feita caso a caso, que varia a cada geração de bispos-videntes. No Observatório da Pena em Chamas, Ancel é responsável por toda a parte de recepção e hospitalidade de convidados importantes, enquanto Salerne supervisiona o lado espiritual do cotidiano.

Bispos-videntes tomam todas as decisões mais importantes do observatório em conjunto, através de votação simples. Por isso é importante que sejam sempre em número ímpar. No caso de um número par de bispos-videntes, a tradição da cidade dita que um bispo-vidente de outro observatório seja convidado para ajudar nos processos decisórios. Contudo, devido à intensa rivalidade entre os observatórios, na prática um adivinho-mestre é elevado a bispo mesmo sem estar pronto, assim que uma situação como esta se apresenta. No Observatório da Pena em Chamas, o Bispo-Vidente Dagobert acabou assumindo a liderança não oficial e suas decisões raramente são questionadas, devido a sua sabedoria e personalidade dominante.

Tratamento: Vossa Excelência Reverendíssima.

Adivinhos-Mestres

Adivinhos-mestres são as figuras de autoridade mais comuns e cotidianas de um observatório. Sua principal função é lecionar o conteúdo decidido pelos bispos-videntes, além de acompanhar a formação dos acólitos até que se tornem adeptos e então adivinhos-mestres, transformando-se em colegas. Não existe uma divisão rígida de disciplinas lecionadas pelos adivinhos-mestres — cada um acompanha um grupo de acólitos e adeptos durante algum tempo, oferecendo uma visão holística do sacerdócio e da ciência sagrada. A divisão não é por assunto, mas por tempo. Em geral, um adivinho-mestre acompanha um grupo de até quatro acólitos ou seis adeptos por dois ou três meses num turno (tarde ou noite) enquanto outro dirige o mesmo grupo no outro turno. Então o grupo passa para outro adivinho-mestre. Os grupos de acólitos e adeptos não são fixos, para evitar rivalidades internas e sectarismo. Existem exceções para este modelo: no Observatório da Pena em Chamas, toda a matemática avançada é lecionada pela adivinha-mestra Neridda, enquanto que todos os observatórios têm adivinhos-mestres especializados na manutenção de bibliotecas e registros.

Cada observatório tem entre vinte e trinta adivinhos-mestres. A maioria dos clérigos em Sternachten nunca passa do posto de adivinho-mestre. Na verdade, muitos não querem ascender a bispo-vidente, pois não desejam as responsabilidades adicionais e a perda do contato mais direto com acólitos e adeptos.

Os adivinhos-mestres que desejam ascender a bispo-vidente devem primeiro desenvolver e apresentar um trabalho divinatório relevante, que resulte em uma profecia que se cumpra. São orientados nisso por um bispo-vidente. Este processo é chamado de Augúrio Sublime. Após completar e apresentar seu Augúrio Sublime, o adivinho-mestre aguarda que haja uma vaga de bispo-vidente, o que pode demorar anos ou décadas. Quando a vaga se abre, os bispos-videntes remanescentes analisam todos os candidatos e decidem quem ascenderá ao bispado.

Muitos adivinhos-mestres apresentam um Augúrio Sublime apenas como contribuição à ciência profética, sem ambições de serem bispos-videntes.

Tratamento: Professor/Professora.

Adeptos

O grau mais baixo de clérigos ordenados, os adeptos compõem o grupo mais numeroso dentro de um observatório — cada torre conta com quarenta a setenta adeptos. Em geral, adeptos são jovens. Apesar de saberem operar os telescópios, serem capazes de milagres e conhecerem os céus a fundo, são usados como força de trabalho nos observatórios. Adeptos levam e trazem mercadorias, cozinham, limpam o chão, transcrevem anotações de adivinhos-mestres e fazem pesquisas e profecias de pouca importância. Muitos passam as noites observando e anotando padrões celestes para as pesquisas dos bispos-videntes e dos adivinhos-mestres, para que eles então possam realizar o trabalho intelectual de interpretar e analisar os dados.

Um acólito alcança o grau de adepto ao ser ordenado, então todos eles têm a bênção de Thyatis — são capazes de milagres. Não existe uma idade certa para se tornar um adepto, mas em geral isto ocorre entre os dezenove e os vinte e dois anos. Após sua ordenação, um adepto tem cerca de dez anos para progredir a adivinho-mestre ou deixar o observatório antes que seja visto como "atrasado". Não há uma regra rígida para isto, mas os observatórios enxergam adeptos como sacerdotes ainda iniciantes, que devem dar um rumo mais específico a suas carreiras eclesiásticas. Muitos adeptos optam por realizar um Portento Maior, uma profecia de certa relevância que se realize, ou uma interpretação de profecia que seja considerada válida por uma banca de adivinhos-mestres. Nisto são orientados por um adivinho-mestre. Adeptos que sejam bem-sucedidos no Portento Maior ascendem a adivinhos-mestres caso não haja uma superpopulação de professores. Outro caminho honrado para adeptos é deixar o observatório e se aventurar, servir na corte de algum nobre ou estabelecer um templo em algum lugar de Arton. Como são necessários telescópios caríssimos e uma equipe treinada para a astrologia científica, até hoje nenhum adepto se empregou como astrólogo, muito menos montou um observatório próprio. Mas mesmo sem telescópios um profeta treinado é valioso para a nobreza.

Adeptos que não tomem nenhuma atitude espontânea num período de dez a quinze anos após seu ordenamento são chamados para uma "conversa" por algum adivinho-mestre. Aqueles que não tomam jeito passam por uma Avaliação Inquisitorial e, se forem considerados indolentes, são "convidados a se retirar" do observatório. Existem alguns ex-adeptos expulsos de observatórios vivendo como adivinhos de rua em Sternachten, mas apenas forasteiros ou tolos confiam em suas previsões.

Um punhado de adeptos na história de Sternachten já trocou de observatório após ter problemas na torre onde foram treinados. Isto não é proibido, mas é visto com péssimos olhos por todos. O adepto quase nunca recebe a confiança total de seus novos irmãos e passa a ser odiado por seus ex-colegas. Já houve casos de brigas de rua sérias envolvendo adeptos que trocaram de observatório. Muitas vezes o observatório que aceita o "traidor" quer conhecer segredos da torre rival e arranja uma desculpa para expulsar o novato após ter tirado dele tudo que pode ser útil.

Os adeptos são os maiores responsáveis pela lendária rivalidade entre os observatórios de Sternachten, embora adivinhos-mestres e bispos-videntes façam pouco para desencorajar esta prática. Diz-se que o nome do adepto do Observatório da Segunda Flama que primeiro apelidou o Observatório da Pena em Chamas de "Observatório da Galinha Assada" é mais reverenciado entre os jovens que o do próprio Lorde Niebling.

Tratamento: Adepto ou nenhum.

Acólitos

Acólitos são noviços, crianças ainda em treinamento que vivem nos observatórios e recebem educação em troca de obediência e trabalho. Embora Sternachten não seja uma cidade especialmente notória fora de Tyrondir, várias famílias sem condições de criar seus filhos deixam-nos nas portas de um observatório. Muitos pais prósperos escolhem a educação astrológica para seus filhos pelo rigor do ensino. Além disso, os clérigos da cidade acolhem quase todas as crianças necessitadas que encontram, oferecendo-lhes uma chance de estudar a doutrina de Thyatis.

Cada observatório conta com uma população de trinta a sessenta acólitos, mas em épocas de guerra ou privação estes números incham. Acólitos perdem o contato com sua família, ficando sob inteira responsabilidade do observatório. Uma criança pode se tornar um acólito a qualquer momento até os treze anos, embora uma entrada muito tardia dificulte bastante o progresso do noviço. Já houve alguns casos de acólitos adolescentes ou quase adultos, mas são exceções polêmicas — um exemplo é o aventureiro "adotado" pelo Observatório da Segunda Flama como ferramenta de intimidação. De qualquer forma, nenhum acólito pode deixar o observatório onde vive até os doze anos, mesmo para uma caminhada pelas ruas da cidade. Antes disto, eles são considerados responsabilidade total dos adeptos e adivinhos-mestres, e dedicam todo seu tempo a estudar, rezar e trabalhar.

Independente da idade de ingresso no observatório, todos os adeptos devem cumprir algumas etapas ao longo de sua educação: leitura e escrita sem dificuldades, matemática, conhecimento dos astros, teologia e rudimentos de alquimia e engenharia são alguns dos conhecimentos obrigatórios. Acólitos que têm dificuldade com alguma área do estudo recebem atenção especial de um ou mais adivinhos-mestres. Corben, tendo chegado ao Observatório da Pena em Chamas com dez anos, teve como tutores muito próximos a Bispa-Vidente Salerne (então apenas uma adivinha-mestra) e o próprio Bispo-Vidente Dagobert. Felizmente, demonstrou grande aptidão e recuperou rapidamente o tempo perdido.

Aos doze anos os acólitos recebem a liberdade de andar por Sternachten, deveres fora da torre e a escolha de deixar a vida clerical. Poucos escolhem abandonar seu observatório, mas a porta está sempre aberta. Dos

doze aos vinte e dois anos, um acólito deve dominar os princípios básicos da vidência e ser capaz de realizar pequenos milagres. Um acólito que declare estar pronto para ser ordenado, tornando-se oficialmente um clérigo, passa pela Primeira Vidência, uma prova em que é testado por adivinhos-mestres e deve demonstrar capacidades proféticas. A prova também envolve testes de caráter e dilemas morais. Uma vez que seja aprovado, o acólito é ordenado e passa a ser um adepto.

Acólitos que não conseguem desenvolver poder milagroso passam para o treinamento de sacristãos-ourives, fazendo parte da importante equipe de apoio e manutenção dos observatórios, ou apenas deixam a vida clerical para treinar outro ofício. Acólitos que claramente nunca serão abençoados recebem aconselhamento e orientação dos adivinhos-mestres para encontrar uma profissão adequada a suas capacidades. A educação recebida nos observatórios é muito valorizada em Sternachten e em várias cidades de Tyrondir; mesmo acólitos desistentes encontram trabalho como copistas ou almoxarifes.

Tratamento: Acólito ou nenhum.

Sacristãos-Ourives

Sacristãos-ourives são funcionários importantes dos observatórios, mas que vivem fora da hierarquia mais estrita do clero. Cada torre conta com dez a vinte sacristãos-ourives. Quase todos eram acólitos sem talento para o lado místico do sacerdócio, mas alguns começam como ourives, vidreiros e joalheiros mundanos que se oferecem para trabalhar num observatório. Existem até mesmo casos de crianças que se apresentaram para treinamento específico como sacristãos-ourives, não acólitos.

Sacristãos-ourives não precisam viver no observatório, embora sejam bem-vindos para dividir os alojamentos dos adeptos. Também não precisam seguir nenhum dogma de Thyatis. Teoricamente, obedecem apenas a adivinhos-mestres e bispos-videntes, mas na prática qualquer adepto ou mesmo acólito pode pedir favores a um sacristão-ourives e será atendido. Têm vidas normais, recebendo um salário do observatório e desfrutando de liberdade plena. Apenas devem estar preparados para ser chamados a qualquer hora do dia ou da noite para resolver emergências em sua torre.

O trabalho de um sacristão-ourives envolve criação e manutenção das peças delicadas do maquinário do observatório. Eles são responsáveis até mesmo por polir e manter as lentes, apenas não sabem fabricá-las. Artesãos-ourives têm suas próprias oficinas nos observatórios, onde sua palavra é lei e nem mesmo um bispo-vidente pode mexer numa mera engrenagem sem autorização. Eles sabem que trabalham com peças santas e que sua função é também sagrada de certa forma. Um artesão-ourives só poderia ser considerado um "trabalhador braçal" numa cidade de estudiosos como Sternachten — em quase qualquer outro lugar de Arton, seria visto como um grande especialista e sábio, devido à complexidade e delicadeza dos objetos com que lida.

Cada equipe de sacristãos-ourives se divide em aprendizes, companheiros e mestres, liderada por um Irmão-Engenheiro.

Tratamento: Artífice.

Nova Classe de Prestígio: Astrólogo de Thyatis

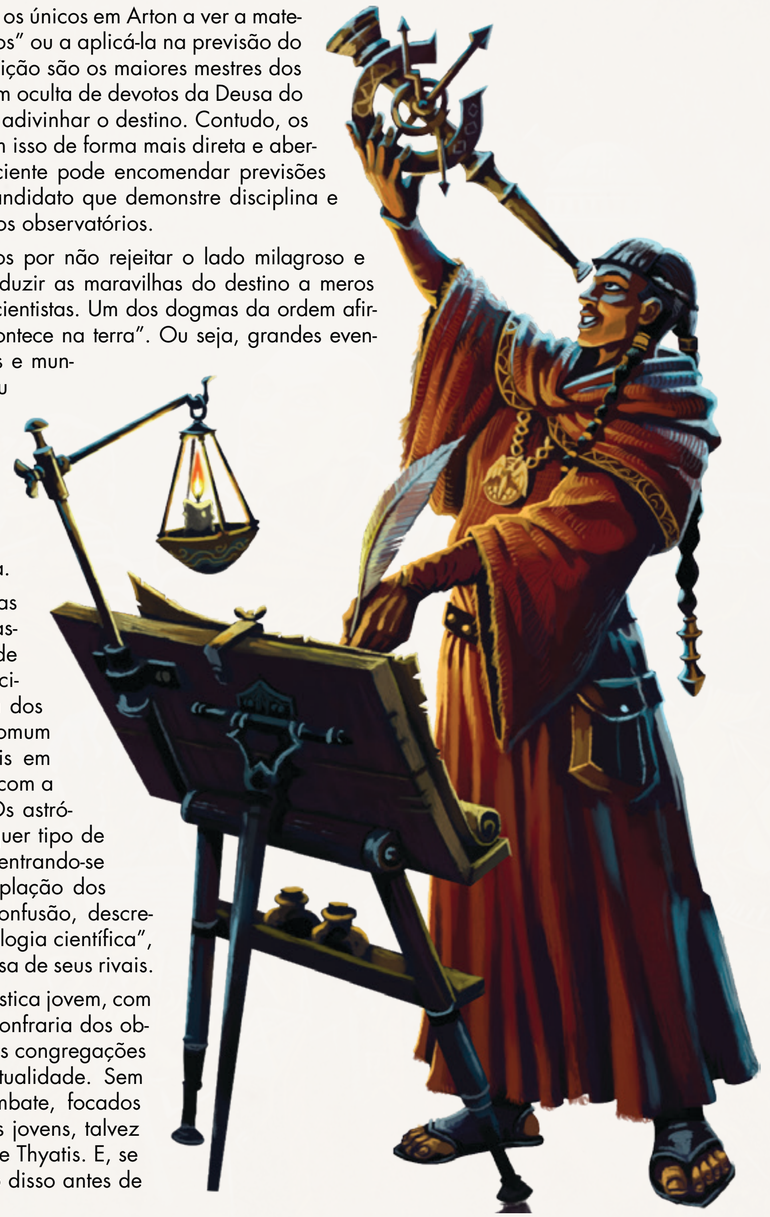
Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia, é o padroeiro de muitos videntes e profetas em todo o mundo. A maioria deles se cobre de mistério e misticismo, contando com visões, sonhos e sinais crípticos para prever o futuro.

Contudo, existe uma pequena ordem de clérigos de Thyatis que trata a vidência como uma disciplina científica. Na cidade de Sternachten, no sul do reino de Tyrondir, eles usam de matemática, observação rigorosa, reconhecimento de padrões e tecnologia avançada para mapear o movimento dos astros e interpretar os augúrios que eles oferecem. São os astrólogos de Thyatis.

Todos os astrólogos de Thyatis são treinados nos observatórios em Sternachten e seguem a mesma hierarquia eclesiástica. Em vez de bacias de água, entranhas de animais, folhas de chá ou visões alucinógenas, suas ferramentas são telescópios. Apenas através destes engenhos avançadíssimos os astrólogos conseguem detectar com precisão suficiente o comportamento dos céus. Eles registram suas observações noite após noite, então aplicam cálculos complexos para transformá-las em "mensagens" astrais. Estudam história e tentam obter dados de observações do passado, para que sejam capazes de "ler" essas mensagens. Por fim, debruçam-se sobre simbolismo, filosofia, teologia e teoria mística, para transformar todas essas abstrações mundanas em saber religioso.

Os astrólogos de Thyatis não são os únicos em Arton a ver a matemática como a "linguagem do cosmos" ou a aplicá-la na previsão do futuro: os sábios do Deserto da Perdição são os maiores mestres dos cálculos que se conhece e uma ordem oculta de devotos da Deusa do Conhecimento usa os números para adivinhar o destino. Contudo, os astrólogos são os videntes que fazem isso de forma mais direta e aberta. Qualquer um com dinheiro suficiente pode encomendar previsões aos astrólogos de Thyatis e todo candidato que demonstre disciplina e vontade de aprender é bem-vindo nos observatórios.

Os astrólogos também são únicos por não rejeitar o lado milagroso e oculto das profecias, nem tentam reduzir as maravilhas do destino a meros padrões. São tanto místicos quanto cientistas. Um dos dogmas da ordem afirma que "o que acontece no céu acontece na terra". Ou seja, grandes eventos se refletem em eventos pequenos e mundanos. Os movimentos das estrelas ou os atos dos deuses determinam as vidas dos mortais; o conflito na alma de cada mortal define as pequenas existências de animais e até mesmo objetos. Nada acontece por acaso, tudo está ligado de forma bela e sutil numa tapeçaria cósmica intrincada.



Existem outras tradições místicas que recebem o nome genérico de "astrologia" em Arton — algo que ofende os astrólogos de Thyatis e pode suscitar neles fúria capaz de rivalizar a dos bárbaros. Em geral, a "astrologia" comum se ocupa de categorizar os mortais em tipos de personalidades, de acordo com a época do ano em que nasceram. Os astrólogos de Sternachten rejeitam qualquer tipo de descrição de comportamento, concentrando-se na previsão do futuro e na contemplação dos mistérios de Thyatis. Quando há confusão, descrevem sua área de estudo como "astrologia científica", em oposição à astrologia supersticiosa de seus rivais.

Mesmo sendo uma ordem eclesiástica jovem, com menos de um século de história, a confraria dos observatórios de Sternachten é uma das congregações de clérigos que mais cresce na atualidade. Sem dar atenção a treinamento de combate, focados no estudo e na educação de mentes jovens, talvez eles sejam o futuro dos sacerdotes de Thyatis. E, se tal previsão for verdadeira, saberão disso antes de quaisquer outros.

Pré-Requisitos

Habilidades: Inteligência 13.

Perícias: treinado em Conhecimento (astrologia) e mais uma perícia de Conhecimento à escolha do jogador.

Magias: capacidade de lançar magias divinas de 2° nível.

Especial: devoto de Thyatis.

Características de Classe

Pontos de Vida: um astrólogo de Thyatis recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de astrólogo de Thyatis se acumulam com níveis de uma classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM. Contudo, o personagem não passa a conhecer nenhuma nova magia com os descritores fogo, frio, eletricidade e terra.

Código de Conduta: um astrólogo de Thyatis não é um clérigo comum, mas um cientista religioso. Ele deve seguir as obrigações e restrições de Thyatis. Além disso, não pode usar armadura maior do que leve ou armas marciais enquanto estiver sob a supervisão de outros astrólogos. Longe de seus colegas e superiores, o astrólogo pode se proteger como quiser, mas se for visto usando estes equipamentos, perderá suas habilidades de classe até que passe numa Avaliação Inquisitorial — uma prova oral, escrita e espiritual feita pelos bispos-videntes de Sternachten. O mestre decide a natureza da prova.

Observação das Estrelas: o verdadeiro poder do astrólogo de Thyatis está no estudo dos astros. Armado deste conhecimento, ele pode prever o futuro e se prevenir contra perigos. Durante a noite, a céu aberto (ou seja, num local onde possa observar as estrelas) e de posse de equipamento adequado (uma luneta ou telescópio), o astrólogo pode fazer observações e se preparar para o dia seguinte. O efeito desta habilidade depende do tempo que o astrólogo passar em suas observações e de seu sucesso em compreender o movimento das estrelas.

O astrólogo deve decidir quanto tempo passará em observação e fazer um teste de Conhecimento (astrologia). A margem de sucesso do teste (isto é, a diferença entre o resultado e a CD) define o bônus que o astrólogo terá em testes e jogadas ao longo do dia. Este bônus é um "montante total" que pode ser dividido entre vários testes e jogadas. O astrólogo pode conceder estes bônus a seus companheiros, desde que possa se comunicar com eles, e pode decidir após as rolagens serem feitas (mas antes do mestre anunciar os resultados). Os limites desta habilidade são definidos pelo tempo que o astrólogo decidiu passar observando as estrelas. Se a observação for interrompida, o tempo gasto é perdido.

1d4 rodadas: suficiente para um panorama básico, alertando sobre os maiores perigos. O teste de Conhecimento (astrologia) tem CD 25 e cada teste ou jogada pode receber um bônus máximo de +5.

1 hora: o tempo mínimo para um estudo completo, notando as sutilezas que os astros mostram. O teste de Conhecimento (astrologia) tem CD 20 e cada teste ou jogada pode receber um bônus máximo de +10.

A noite inteira: o astrólogo não dorme, estudando do anoitecer até o amanhecer. Este tipo de dedicação pode revelar padrões ocultos no movimento dos astros. O teste de Conhecimento (astrologia) tem CD 15 e não há limite para o bônus máximo que pode fornecer.

Exemplo: a astróloga Alyra decide passar uma hora analisando os céus com sua luneta (não quer sacrificar seu sono completamente). Ao final da hora de observação, faz um teste de Conhecimento (astrologia), conseguindo um resultado 32, uma margem de 12 pontos. No dia seguinte, seu grupo enfrenta um lagarto gigante. Alyra avisa o guerreiro do grupo sobre algo que viu nas estrelas, concedendo a ele um bônus de +7 numa jogada de ataque. Mais tarde, a própria Alyra está investigando um pergaminho antigo. O mestre pede um teste de Inteligência e ela concede a si mesma um bônus de +5, esgotando o bônus de +12 que obteve com sua observação. Ela poderia ter concedido ao guerreiro ou a si mesma um bônus de +10, mas não poderia ter gastado todo o bônus de uma vez só, pois só passou uma hora estudando.

Visões: a visão de Thyatis se manifesta no dia a dia do astrólogo. Ele conhece partes do futuro e lampejos de seu destino imediato. Isso pode ser uma bênção... Ou uma maldição. A partir do 2° nível, o astrólogo pode declarar que teve uma visão ao fazer um teste ou jogada, ou quando um aliado está prestes a fazer um teste ou jogada. Contudo, nem todos os augúrios são bons! Conhecer o futuro é perigoso.

No 2° nível, o astrólogo fornece um modificador de +1d8–1d6. Em outras palavras, o modificador é igual ao resultado do d8 *menos* o resultado do d6. Se a soma for negativa, a habilidade fornece uma penalidade ao teste!

No 4° nível, o modificador é +1d10–1d6. A chance de um bom agouro mais poderoso aumenta.

No 6° nível, o modificador é +1d10–1d4. A chance de um mal agouro diminui.

No 8° nível, o modificador é +1d12–1d4.

Por fim, no 10° nível, o astrólogo aprende a fechar os olhos para as tragédias. O modificador se torna simplesmente +1d12.

O astrólogo pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Inteligência.

Armadura Preditiva: um astrólogo de Thyatis não usa armaduras, mas utiliza sua vidência para se proteger do perigo. Você soma seu bônus de Sabedoria à sua classe de armadura, mas apenas se tiver observado o céu na noite anterior por pelo menos 1 minuto.

Ataques Preditivos: o astrólogo é capaz de usar suas previsões para orientar seus aliados em combate. A partir do 4° nível, você pode fazer um teste de Conhecimento (astrologia) contra CD 25 como uma ação padrão. Se for bem-sucedido, você pode conceder um bônus no próximo ataque de um companheiro. O tipo de bônus depende de seu nível. Todos os bônus são cumulativos.

3° nível: +5 de bônus em dano.

6° nível: margem de acerto crítico +1.

9° nível: multiplicador de acerto crítico +1.

O astrólogo de Thyatis pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Inteligência.

Pesquisa Interdisciplinar: um astrólogo de Thyatis não é um fanático. Ele sabe que existe conhecimento importante entre o clero de outros deuses. No 5° nível, o astrólogo recebe um talento de poder concedido de Tanna-Toh, Khalmyr, Azgher, Lin-Wu e Wynna, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Olhos Abertos: os astros revelam verdades surpreendentes aos astrólogos de Thyatis. A partir do 7° nível, o astrólogo pode usar a habilidade conhecimento de bardo, como se fosse um bardo de nível igual a seu nível de personagem, uma vez por semana. Contudo, ele não está limitado ao que pode normalmente ser descoberto com esta habilidade. O conhecimento vem dos astros e pode ser *qualquer coisa,* como segredos que nunca foram registrados ou mesmo mencionados, mistérios que apenas os deuses conhecem, etc. O mestre pode decidir que algumas respostas a questões muito cruciais (qual a natureza da Tormenta? O que é a Flecha de Fogo?) são ocultas até mesmo aos astros. Neste caso, o astrólogo não gasta seu uso semanal da habilidade e pode fazer outra pergunta.

Orientandos: ao atingir o 10° nível desta classe de prestígio, o astrólogo de Thyatis se torna um professor respeitado e conta com um pequeno séquito de alunos — outros astrólogos em treinamento. Ele recebe a habilidade Liderança (seguidores), mas seus seguidores são todos clérigos de Thyatis que adquirem esta classe de prestígio assim que possível. Os seguidores concedem um bônus de +5 em todos os testes de Conhecimento (astrologia) do astrólogo. Além disso, o astrólogo pode usar a habilidade Observação das Estrelas sem ter que gastar tempo nenhum. Apenas delega a pesquisa a seus orientandos e repassa os resultados pela manhã, bem descansado! Ele ainda faz o teste de Conhecimento (astrologia) que determina o resultado final.

LEONEL CALDELA

Astrólogo de Thyatis

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1°	+0	Código de conduta, magias, observação das estrelas
2°	+1	Visões (1d8–1d6)
3°	+1	Armadura preditiva
4°	+2	Ataques preditivos (dano), visões (1d10–1d6)
5°	+2	Pesquisa interdisciplinar
6°	+3	Ataques preditivos (margem), visões (1d10–1d4)
7°	+3	Olhos abertos
8°	+4	Visões (1d12–1d4)
9°	+4	Ataques preditivos (multiplicador)
10°	+5	Orientandos, visões (1d12)

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Os grandes nomes do gênero, num lugar só

TERROR E MAESTRIA

Mick Garris é um diretor e cineasta relativamente conhecido. Ele é responsável por algumas boas adaptações de obras de Stephen King para a TV, como *Dança da Morte* (*The Stand*, 1995) e *O Iluminado* (*The Shinning*, a minissérie de 1997), e alguns que podem não ser assim grandes sucessos, mas são legais, como *Criaturas 2* (*Critters 2*, 1988), *Montado na Bala* (*Ridding the Bullet*, 2004) e *Sonâmbulos* (*Sleepwalkers*, 1992).

Garris é um grande fã de terror e, além disso, parece conhecer todo mundo (ou quase) de Hollywood que faz produções relacionadas. Talvez sua maior e melhor colaboração para o gênero seja exatamente isso: reunir esse pessoal para trocar informações, experiências, contatos... ou apenas conversar.

E foi numa dessas reuniões que surgiu a ideia de reunir os "Mestres do Terror" (apelido que teria sido dado por **Guilhermo del Toro**) numa série de filmes, para ver o que sairia. O que começou em 2002 como uma ideia, uma provocação, acabou se desenvolvendo, três anos depois, na série *Masters of Horror*, que teve duas temporadas, de 13 episódios (cada um com cerca de 55 a 60 minutos de duração).

A ideia nem era tão complicada: foram escolhidos 13 diretores para produzir com total liberdade criativa, no seu estilo.

A série já tinha o seu financiamento quando o canal Showtime quis participar da iniciativa, levando ao ar os episódios. Mas o Showtime colocou algumas regras para os episódios, como a duração (aproximada) de uma hora, o compromisso de que não haveria nudez frontal masculina (uma imposição de algumas transmissoras regionais) e que não haveria violência contra crianças, cometidas por outras crianças (podia ter violência de crianças contra adultos e de adultos contra crianças, o que não faz sentido algum...).

A primeira temporada foi um sucesso tamanho que, antes mesmo da exibição da metade dos episódios, *Masters of Horror* foi renovada para a segunda temporada (que, infelizmente, não agradou muito a audiência, levando ao cancelamento).

Ainda assim, Garris conseguiu vender novamente a ideia de uma antologia de terror, dessa vez mais focada no medo e no suspense, com o nome de *Fear Itself*, fazendo menção à famosa frase do presidente americano **Franklin D. Roosevelt**: "the only thing we have to fear is fear itself" ("a única coisa que devemos temer é o próprio medo").

Os episódios das duas primeiras temporadas de *Masters of Horror* foram exibidos e vendidos em outros países como filmes separados (ou em DVDs com dois episódios cada, como uma "dobradinha de filmes de terror), confiando que os nomes dos diretores seriam suficientes para atrair o público, o que funcionou (um pouco) com os episódios da primeira temporada. *Fear Itself* conseguiu ser vendida para canais estrangeiros, como uma série, apesar de ter menos destaque e divulgação que *Masters of Horror*.

As duas séries são um excelente exemplo do que se pode conseguir ao se apostar na criatividade de cineastas e diretores, sem interferências externas, como produtores ou executivos de restransmissoras. O formato pode não ser lá uma grande inovação, já que outras produções como *Hammer House of Horrors* (de 1980) ou *Galeria do Terror* (*Tales from the Darkside*, de 1983) já tinham apresentado algo muito parecido, mas serviu pra mostrar que ainda era uma boa maneira de se fazer terror na televisão.

E ter uma série nesse formato, no começo dos anos 2000, muito antes de serviços de *streaming* como a Netflix, e com sucesso, já é um fato a ser aplaudido.

Hoje, os episódios avulsos (ou agrupados em dois) podem ser encontrados em DVDs de promoção, mas não se engane, são excelentes compras! De histórias originais a adaptações de obras de **H.P. Lovecraft, Edgar Allan Poe, Richard Matheson** e **Clive Barker**, a até mesmo versões de quadrinhos de terror. A série foi lançada, anos depois, com cada temporadas completa em boxes de DVD e bluray.

Abaixo segue a lista dos episódios separados (com os títulos em português também, como foram lançados por aqui):

Primeira temporada

Episódio 1 — Pânico na Montanha (Incident on and off a Mountain Road, 2005): direção de **Don Coscarelli**. Uma jovem chamada Ellen enfrenta um serial killer apelidado de "Moonface", mas por conta de circunstâncias passadas, Ellen não é exatamente uma vítima indefesa. Do mesmo diretor da bizarra série de filmes *Phantasm*.

Episódio 2 — Sonhos na Casa da Bruxa (Dreams in the Witch House, 2005): direção de **Stuart Gordon**. Um dos diretores mais bem sucedidos ao adaptar obras de H. P. Lovrecraft para as telas (como em *Reanimator – A Hora dos Mortos-vivos, Do Além, Herança Maldita* e *Dagon*), Gordon escolheu uma história curta de Lovecraft que raramente está entre as favoritas dos fãs e fez um episódio realmente assustador. Um jovem que estuda uma teoria estranha, começa a ser perseguido por sonhos misteriosos, por uma bruxa e por entidades de outra dimensão.

Episódio 3 — Dança dos Mortos (Dances of the Dead, 2005): direção de **Tobe Hopper**. O polêmico e controverso diretor de *O Massacre da Serra Elétrica* participa com um estranho e bizarro episódio, onde, num futuro pós-apocaliptico, uma jovem sai escondida de sua casa para ir a uma balada onde a atração principal é a apresentação de cadáveres que dançam para o público. Participação especial de **Robert Englund** (ninguém menos que o próprio Freddy Kruegger).

Episódio 4 – Jenifer (Jenifer, 2005): direção de **Dario Argento**. Baseado numa história em quadrinhos que saiu na revista *Creepy* (*Krypta*, no Brasil) de **Bruce**

Jones e **Bernie Wrightson**. Argento, o padrinho do giallo, consegue fazer um episódio assustador, o único da primeira temporada que teve cortes (por não seguir as diretrizes, ele teve duas cenas de nu masculino). O detetive Frank salva uma mulher desfigurada de ser morta, e acaba obcecado por ela.. mas a vítima não é tão inofensiva quanto aparenta.

Episódio 5 — Chocolate (Chocolate, 2005): direção de Mick Harris. Do criador da série, que não podia ficar de fora, né? Um empregado de uma empresa alimentícia, que cria sabores, ao experimentar um chocolate, começa a ter visões e sensações de uma mulher desconhecida. Ele se apaixona por ela, mas a sua conexão acaba quando ele a vê esfaqueando o amante e vai atrás para encontrá-la.

Episódio 6 – Candidato Maldito (Homecoming, 2005): direção de **Joe Dante**. O genial diretor de *Gremlins* e *Grito de Horror* fez um episódio que mistura humor negro e terror com perfeição. Para usar a declaração de uma mãe de um soldado morto em uma guerra inútil, um consultor político trabalhando a favor da reeleição do presidente dos Estados Unidos faz um apelo populista, desejando que os soldados mortos voltassem para votar no presidente, pois eles apoiariam a tal guerra. E os soldados realmente voltam, como zumbis, para votar contra o presidente!

Se essa for a criança de *The Fair Haired Child*, faltou cabelo

Episódio 7 — Lenda Assassina (Deer Woman, 2005): direção de **John Landis**. Responsável por *Um Lobisomem Americano em Londres* e *Os Irmãos Cara de Pau*, Landis conta a história de um policial que investiga estranhas mortes de vítimas masculinas com marcas de cascos e descobre que uma criatura meio mulher e meio cervo pode ser a responsável pelos assassinatos.

Episódio 8 — Pesadelo Mortal (John Carpenter's Cigarette Burns, 2005): direção de **John Carpenter**. Um dono de um cinema é contratado para encontrar a única cópia de um infame filme que fez o públicar ficar insano em sua única apresentação. John Carpenter (*Halloween* e *Enigma do Outro Mundo*, entre outros) faz um episódio climático, com um história cheia de elementos lovecraftianos.

Episódio 9 — Pacto com o Demônio (The Fair Haired Child, 2005): direção de **William Malone**. Diretor pouco conhecido, com mais trabalhos para a TV, também responsável por *A Casa da Colina* e *Medopontocombr*, que mostra a história de uma dupla de feiticeiros que sequestra uma jovem para sacrificá-la para uma entidade maligna, para poder ressuscitar seu filho que morreu tempos atrás.

Episódio 10 — Criatura Maligna (Sick Girl, 2006): direção de **Lucky McKee**. Ao receber um pacote anônimo do Brasil, a solitária entomóloga Ida Teeter começa a estudar um inseto desconhecido. Sem que Teeter perceba, seu comportamento está sendo alterado pelo estranho bicho, o que é só o começo do terrível ciclo de reprodução da criatura.

Episódio 11 – Estrada da Morte (Pick me Up, 2006): direção de **Larry Cohen**. Episódio com uma história, no mínimo, curiosa. Dois serial killers disputam para pegar a mesma vítima, mas o divertido é justamente os assassinos, pois um deles só mata quem pede carona e o outro mata qualquer que

***Imprint* parece fofinho vendo assim, mas não é**

dê carona para ele. O diretor Cohen é responsável por títulos como *Nasce um Monstro* (*Its Alive*, 1974) e *A Coisa* (*The Stuff*, 1985).

Episódio 12 – A Terrível História de Haeckel (Haeckel's Tale, 2006): direção de **John McNaughton**. Baseado em um conto de Clive Barker (o mesmo autor de *Hellraiser — Renascido do Inferno*), o episódio conta a história de um jovem que pede para que uma necromante reviva sua esposa, mas ela o avisa do perigo do seu pedido e conta a história do tal Ernst Haeckel do título como parte do aviso. Claro que o jovem ignora tudo, com consequências nefastas. O diretor McNaughton é o responsável pelo excelente *Retrato de um Assassino* (*Henry, Portrait of a Serial Killer*, 1986)

Episódio 13 – Marcas do Terror (Imprint, 2006): direção de **Takashi Miike**. Esse episódio do polêmico diretor Miike, do genial *Audição* (*Ôdishon*, 1999) e *Ichi, o Assassino* (*Koroshiya*, 2001) estava programado para ser exibido em janeiro de 2006, mas não foi, devido a preocupações com o seu conteúdo (Mick Garris teria afirmado que era o filme mais perturbador que tinha visto). O episódio não foi incluído em outras exibições da série, e só figura dos boxes de DVD e blueray (e vendido separadamente). No século 19, um jornalista americano volta ao Japão para procurar Komomo, o amor que ele abandonou anos antes. Ao encontrar uma ilha habitadapor prostitutas e cafetões, ele descobre a terrível verdade sobre o destino de Komomo. O estilo cruel e sádico de Miike torna o último episódio da temporada o mais assustador e aflitivo da série, só para quem tem um estômago forte.

No mês que vem teremos os episódios que formam a segunda temporada de *Masters of Horror*. Não perca! Coisas ruins costumam acontecer com quem perde a nossa coluna...

ROGERIO SALADINO

A Guerra Artoniana

Parte 2

Na edição anterior da *Dragão Brasil*, apresentei o início do artigo sobre a Guerra Artoniana, principal trama da Guilda do Macaco e maior conflito da história de *Tormenta*.

Na primeira parte, trouxe informações sobre as forças militares de Arton, necessárias para o entendimento de como uma guerra ocorre nesse mundo, e fichas das nações que formam a Aliança do Reinado. Agora, nesta segunda e última parte, trago as fichas das nações que formam o Triângulo Autocrático — o outro lado do conflito — e ganchos de aventura para o mestre.

Afinal, a Guerra Artoniana já tomou o Reinado. Agora vai tomar sua mesa também!

O Triângulo Autocrático

Após Yuden declarar guerra ao Reinado, dois países se uniram ao Exército com uma Nação: Portsmouth, o Reino da Magia Proibida, e Ahlen, o Reino da Intriga. Juntos, os três formaram o Triângulo Autocrático, uma coalizão unida pelas visões intolerantes e autoritárias de seus membros.

Embora oficialmente Portsmouth e Ahlen tenham se unido a Yuden após a declaração de guerra, especula-se que os três países já estivessem em conluio antes disso, no que teria sido uma manobra política articulada com discrição pela Cúpula Purista. Pouco se sabe sobre a estrutura ou funcionamento da coalizão, embora seja provável que o Exército com uma Nação atue como líder. O que se sabe é que, infelizmente, ela é bastante eficaz. A junção do poderio militar de Yuden com os poderes sombrios de Portsmouth e a capacidade de espionagem de Ahlen talvez seja mais do que o Reinado tenha condições de enfrentar, especialmente em sua condição fragilizada e sem liderança.

O nome "Triângulo Autocrático" tem um significado bastante óbvio — é uma coalizão formada por três países (o "triângulo") e cujos membros acreditam em um domínio tirânico ("autocrático"). Além do significado mais óbvio, entretanto, o nome provavelmente também é uma referência ao Triângulo de Ferro da Grande Batalha, ocorrida eras atrás.

A seguir estão informações sobre os três países membros do Triângulo Autocrático.

Yuden

Com um exército profissional composto pelos soldados mais bem treinados e equipados de Arton, Yuden é a maior potência militar do Reinado e uma das três maiores do mundo, junto com o Império de Tauron e a Aliança Negra.

Tropas

O militarismo está no âmago da cultura yudeniana. Nas grandes cidades, os quartéis ocupam o papel de centros cívicos, com boa parte da população trabalhando no exército ou para ele. Já nas vilas do interior do reino, homens e mulheres reúnem-se em salões de guerreiros e partem em saques. De uma forma ou de outra, no Exército com uma Nação a sociedade gira em torno da guerra.

O exército de Yuden possui uma estrutura rígida e burocratizada, no topo da qual está o General Máximo. Historicamente considerado o mais poderoso do Reinado, o exército de Yuden hoje está tomado pela doutrina Purista. Para informações completas sobre essa facção, consulte a *Dragão Brasil 130*.

Além do exército, Yuden conta com os guerreiros do interior do reino. Mais rústicos, seguem a tradição antiga: reúnem-se em salões e, sob o comando de um chefe, partem para saquear outras vilas ou reinos. Esses guerreiros compensam a falta de disciplina e armamento com força e agressividade.

Texto: Guilherme Dei Svaldi | Arte: Ricardo Mango e Samuel Marcelino

Ficha militar de Yuden

Exército feudal

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Guerreiros	25.000	2	100.000
Chefes de salão	835	6	30.060
Total	**25.835**	—	**130.060**

Exército profissional

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Recrutas	24.000	1	24.000
Soldados	83.000	2	332.000
Sargentos	11.350	3	102.150
Sargentos-mor	1.190	4	19.040
Capitães-cavaleiros	120	7	5.880
Soldados de elite	1.030	6	37.080
Colossos yudenianos	60	15	13.500
Coronéis	21	9	1.701
Lordes generais	5	16	1.280
General Máximo	1	20	400
Total	**120.777**	—	**537.031**

Tropas puristas

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Clãs caçadores	17.500	1	17.500
Cavaleiros do Leopardo	1.000	8	64.000
Total	**18.500**	—	**81.500**

Templo da Pureza Divina

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Guardas de templo	2.000	1	2.000
Capelães de guerra	500	5	12.500
Total	**2.500**	—	**14.500**

Total	167.612	–	763.091

Comandante

General Máximo Herman Von Krauser (humano, ???, Leal e Maligno). Veterano de incontáveis conflitos, Von Krauser serviu em todas as patentes do exército, até atingir o posto de Lorde General — na sua juventude, era costume que mesmo filhos da nobreza começassem servindo como soldados, para vivenciar todos os aspectos da vida militar. Após uma carreira impecável, aposentou-se e desapareceu da vida pública, apenas para reaparecer, anos mais tarde, como líder dos Puristas, no centro de uma conspiração que culminou com um golpe de estado em Yuden, o desaparecimento de Shivara e a subsequente declaração de guerra ao Reinado. Hoje, Von Krauser acumula as funções de General Máximo (o comandante supremo do exército yudeniano) com a de regente do próprio reino. Mais do que nunca, Yuden é o Exército com uma Nação.

Tendo estudado todos os manuais artonianos de estratégia militar— e tendo escrito muitos ele mesmo —, Von Krauser possui conhecimento incomparável sobre a arte da guerra. Ele não detém o título de General Máximo à toa. *Conhecimento (estratégia) +32.*

Soldado de Yuden: disciplinado e impiedoso

Portsmouth

O Reino da Magia Proibida possui um exército feudal pouco expressivo. Para suplantar isso, o Conde Ferren Asloth reforça suas tropas com mercenários.

Mercenário de Portsmouth: ganancioso e cruel

Tropas

O exército de Portsmouth é organizado da maneira tradicional, com camponeses, guardas e cavaleiros servindo senhores feudais jurados ao regente do reino, o Conde Ferren Asloth. Embora o exército não seja pequeno em relação à população do reino, como esta em si é baixa, acaba sendo menor que os das outras potências do Reinado.

Por conta de seu histórico de conflitos com Bielefeld, Asloth sempre soube que não poderia abrir mão de uma força militar imponente. Para resolver isso, o Conde emprega diversas companhias mercenárias. Homens e mulheres que vivem pela luta, os mercenários são uma adição substancial ao poderio do reino... e um peso ao tesouro do mesmo. Para sustentar tantas companhias, Asloth cobra impostos abusivos de seu povo, que vive em condições de pobreza e sob um julgo tirânico.

Mais assustador que as companhias mercenárias é a polícia secreta do Conde, conhecida como o Graath. Seus membros são assassinos treinados nas artes arcanas pelo próprio Asloth, e totalmente leais a ele.

Comandante

Harghan Trozik (humano, Guerreiro 13/ Oficial de Yuden 2, Neutro e Maligno). Ex-capitão mercenário, Harghan serviu ao Conde Ferren Asloth com lealdade — e crueldade — por muitos anos. Foi recompensado com um título de nobreza e o comando do exército do reino. Entretanto, após ser derrotado e capturado em um ataque a Norm, foi morto pelo bárbaro Klunc num ordálio (julgamento por combate) na capital de Bielefeld. Ainda não se sabe quem tomou seu lugar. *Conhecimento (estratégia) +19.*

Ficha militar de Portsmouth

Tropas feudais

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Guardas	5.760	1	5.760
Cavaleiros	1.080	5	27.000
Camponeses	24.000	1/3	8.000
Agentes do Graath	360	6	12.960
Total	**31.200**	—	**53.720**

Companhias mercenárias

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Mercenários	6.480	1	6.480
Mercenários veteranos	4.248	3	38.232
Capitães	72	6	2.592
Total	**10.800**	—	**47.304**

Total	42.000	–	101.024

Os poderes sombrios de Portsmouth

Ironicamente, a maior força do Reino da Magia Proibida é justamente a magia. Embora seja um segredo para todos no Reinado, o Conde Ferren Asloth é um arcanista de grande poder. O verdadeiro motivo dele caçar os magos que adentram seus domínios não é "proteger sua população de bruxos malignos", mas sim roubar o grimório deles!

Graças a isso, o Conde conseguiu criar uma ordem de magos assassinos, o Graath, que cede para seus aliados yudenianos. Pior ainda, descobriu como realizar rituais poderosos, capazes de afetar batalhas e reinos em escalas nunca vistas antes. Mais uma arma terrível nas mãos do Triângulo Autocrático.

Ahlen

Com uma cultura que repudia violência aberta, e em uma posição geográfica bastante segura, Ahlen nunca quis nem precisou investir em forças armadas.

Tropas

O exército de Ahlen segue uma estrutura feudal típica, mas com tropas pouco numerosas em relação à população do reino. Há dois motivos para isso. O primeiro é a cultura do país, que ao longo dos séculos se moldou para priorizar soluções engenhosas para conflitos e repudiar a violência aberta.

O segundo motivo é a sua posição geográfica. No coração do Reinado, sem nenhuma fronteira com os ermos ou potências inimigas, Ahlen nunca precisou se preocupar com defesa externa. Além das tropas serem pouco numerosas proporcionalmente, a população do país em si é pequena. Tais fatores combinados fazem com que Ahlen tenha um exército quase irrelevante perto das grandes potências, como Deheon, Yuden e Namalkah. Porém, isso não significa que o país seja inofensivo. Com uma rede de espiões infiltrados em quase todas as cortes do Reinado, Ahlen pode ser capaz de derrubar um reino... sem derrubar uma única gota de sangue.

O Reino da Intriga possui uma única tropa digna de nota: os Esgrimistas de Rishantor. Esses guardas palacianos de elite usam roupas leves e floretes, pois para eles a elegância é crucial. Não se trata (apenas) de soberba. A função dos Esgrimistas é proteger a aristocracia de Ahlen, e para isso eles precisam se mesclar aos nobres e aos bailes dos quais eles participam. Se andassem com equipamento pesado, seriam facilmente detectados (e, consequentemente, evitados) pelos assassinos que devem impedir! Embora a função dos Esgrimistas não seja a guerra aberta, eles são capazes de lutar em campo — mais de um cavaleiro já encontrou seu fim na ponta de um florete ao subestimar a velocidade e precisão desses espadachins.

Comandante

Thorngald Vorlat (humano, Nobre 18, Neutro e Maligno). O Rei de Ahlen é um homem astuto, mas mais habituado a disputas diplomáticas do que militares. *Conhecimento (estratégia) +13.*

Ficha Militar de Ahlen

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Guardas	2.000	1	2.000
Cavaleiros	375	5	9.375
Camponeses	12.500	1/3	4.167
Esgrimistas de Rishantor	200	5	5.000
Total	**14.875**	—	**15.542**

A Origem do Conflito

Oficialmente, a Guerra Artoniana começou no verão (início) de 1412, quando o líder Purista e regente de Yuden, o General Máximo Herman von Krauser, enviou uma carta ao conselho regente de Deheon com uma declaração formal de guerra ao Reinado (veja a íntegra da carta na Gazeta do Reinado da *Dragão Brasil 129*). Mas suas raízes foram plantadas muito antes...

Yuden sempre foi um país intolerante, agressivo e militarista. Intrigas políticas entre o Exército com uma Nação e outros reinos eram comuns, e não foram poucas às vezes em que tais intrigas escalonaram para conflitos de fronteira. Para piorar, Yuden sempre cobiçou a posição de Deheon como reino-capital.

Apesar disso, Yuden sempre fora parte da coalizão.

Isso mudou com a ascensão Purista. A dominação do reino por parte de uma facção movida pelo ódio aos não humanos tornou inviável a convivência pacífica com as outras nações do Reinado. Afinal, uma das características da coalizão é aceitar membros de diversos povos! Mesmo assim, a guerra talvez só tenha começado devido a dois eventos que ocorreram pouco antes da declaração.

O primeiro foi um desmoronamento catastrófico, que abriu uma fenda colossal na fronteira entre Deheon e Yuden. Veja a cobertura do acontecimento na Gazeta do Reinado da *Dragão Brasil 128*.

O segundo evento foi o desaparecimento da Rainha Shivara. A soberana do Reinado descobriu que os Puristas estavam conspirando para tomar o poder em Yuden e partiu para capturar o líder da facção. Infelizmente, ela foi traída, emboscada e capturada. Na última vez em que Shivara foi vista (por aventureiros que a estavam acompanhando e conseguiram escapar), ela estava sendo preparada para ser sacrificada num ritual profano...

Esgrimista de Ahlen: elegante e letal

Casus Belli

Para todos que conhecem os dogmas Puristas, a declaração de guerra do General Máximo não foi nenhuma surpresa. Mas será que Herman von Krauser é movido apenas por sadismo genocida? Alguns sábios e oficiais sustentam que não. Segundo eles, a morte de não humanos seria apenas um *pretexto* para a guerra, mas seu objetivo real seria a pura e simples dominação política. É difícil dizer qual versão é menos asquerosa...

Enquanto o desmoronamento impediu que o exército de Deheon marchasse diretamente para Yuden, o desaparecimento de Shivara desestabilizou o Reinado como um todo.

A conjunção desses dois eventos permitiu que Yuden atacasse nações como Bielefeld, Namalkah e Zakharov praticamente sem interferência do reino-capital e dos outros países da coalizão. Uma coincidência trágica... Ou a culminação do plano de um mestre estrategista.

Independentemente dos eventos que tornaram a guerra possível, o fato é que ela foi declarada no início de 1412. Pouco depois, os batalhões yudenianos já estavam marchando por Bielefeld. Mas os Puristas não atacaram apenas ao leste — o Exército com uma Nação também se movimentou em direção norte, para Namalkah, e oeste, para Zakharov. Tampouco atacaram sozinhos — como visto acima, foram auxiliados por Portsmouth e Ahlen.

Até o momento, poucos meses de conflito transcorreram. Mas o mapa do Reinado já mudou drasticamente.

Com o início da guerra, os Clãs Caçadores de Yuden se viram livres para atacar não humanos em todo o Reinado

Os Fronts

Atualmente, a Guerra Artoniana está sendo travada em três grandes fronts — Bielefeld, Namalkah e Zakharov — além de outro fronts menores.

Bielefeld

O principal front da Guerra Artoniana, e onde ocorreram algumas das maiores batalhas até então, o Reino dos Cavaleiros é um ponto estratégico de suma importância para Yuden.

Bielefeld faz fronteira com Deheon; se o Exército com uma Nação dominar essa área, poderá bloquear o movimento do Reino Capital, além de ter uma ponta de lança para uma possível invasão. Além disso, Bielefeld possui saída para o mar. Se os Puristas dominarem portos e navios, o alcance de sua máquina de guerra será ainda maior.

Esses fatores explicam porque o Reino dos Cavaleiros foi praticamente o primeiro a ser atacado (com exceção de Svalas; veja abaixo). O país poderia ter sido pego desprevenido, mas graças à ação de heróis, foi alertado da invasão. Com o alerta, as autoridades recolheram o povo para a segurança das muralhas de suas maiores cidades: Roschfallen, a capital, e Norm, sede da Ordem da Luz. Lá, duas grandes batalhas aconteceram.

Em Norm, uma maldição se abateu sobre o Castelo da Luz: uma névoa profana penetrou na construção, fazendo os cavaleiros caírem num torpor místico. Enquanto isso, um exército mercenário de Portsmouth atacou os muros da cidade. Felizmente, os mesmos heróis que alertaram da investida purista conseguiram quebrar a maldição (matando bruxos que estavam mantendo o ritual) e salvar os cavaleiros. Liderados pelo Alto Comandante da Ordem da Luz, os cavaleiros, junto com os guardas, o povo e os próprios aventureiros, derrotaram os mercenários.

Já em Roschfallen, um arsenal yudeniano liderado pelo General Klinsmann (membro da Cúpula Purista) e fortalecido pela presença de colossos de guerra tentou dominar a capital. Graças à presença de mais de mil heróis aventureiros, que vieram de todo o Reinado, o arsenal foi repelido. Foi uma vitória custosa, entretanto. Muitos morreram, e os sobreviventes não tiveram condições defender o resto do reino. Embora a capital tenha se mantido, Klinsmann ocupou boa parte do sul de Bielefeld.

Assim, as principais cidades do reino estão em relativa segurança. Pelo menos por hora, nem os Puristas nem seus aliados de Portsmouth parecem ter o ímpeto necessário para invadir os muros de Roschfallen ou Norm. A situação do resto do reino, entretanto, é muito pior. Vilas e fazendas são alvo fácil para os invasores. Muitas foram abandonadas, seus habitantes tendo fugido para as duas metrópoles. Feudos que ainda são habitados vivem em medo, com o povo aguardando pelo momento em que escutarão a marcha de puristas se aproximando.

Com sua tradição de cavalaria, Bielefeld nunca foi um reino fraco. Infelizmente, com as baixas sofridas nas batalhas contra a Tormenta, há menos de dez anos, não é páreo para o poderio yudeniano. O Reino da Cavalaria precisa de heróis.

O front de Bielefeld tem aparecido em destaque nos episódios da Guilda do Macaco.

Namalkah

Uma das maiores potenciais militares do Reinado, Namalkah foi o segundo grande reino a ser atacado pelos Puristas.

Namalkah possui uma população relativamente grande de não humanos — em média, a cada dez habitantes, um é de outra raça. Pela doutrina purista, isso já seria motivo suficiente para a invasão. Entretanto, os cínicos dizem que o ataque foi motivado por *outra* grande população de Namalkah...

O Reino dos Cavalos não tem esse nome à toa — possui as maiores manadas desse animal no Reinado. Como cavalos são importantes para qualquer exército (são essenciais para a cavalaria e para a logística), faz sentido que os yudenianos tenham tentado tomar as montarias de Namalkah.

Independentemente do real motivo, Yuden invadiu Namalkah. Ao contrário do front de Bielefeld, em Namalkah ocorreram menos batalhas grandiosas e mais escaramuças espalhadas. Isso ocorreu devido à geografia do Reino dos Cavalos.

Com um território extenso, mas população relativamente pequena, Namalkah possui grandes regiões desabitadas. O povo vive em pequenos feudos (conhecidos aqui como "estâncias") ou em fazendas isoladas. Se o arsenal responsável pela campanha em Namalkah marchasse unido, jamais conseguiria atacar todos os alvos. Assim, seus batalhões se separaram, e estão operando de forma quase independente.

O sul do Reino dos Cavalos está tomado pelo conflito. Crianças, anciões e enfermos fugiram para o norte ou se esconderam em bosques ou grutas. Já os homens e mulheres jovens e adultos pegaram em armas. A cada dia, reforços de Namalkah chegam das estâncias mais longínquas. Se eles serão suficientes para deter os Puristas, ainda é cedo para dizer.

Zakharov

Lar das maiores forjas e oficinas do Reinado, Zakharov sempre teve relação amigável com Yuden, fornecendo armas para o Exército com uma Nação. Quando a Guerra Artoniana começou, o Reino das Armas oficialmente se manteve neutro. Na prática, quando os primeiros batalhões Puristas cruzaram a fronteira, foram recebidos com festa pela população. As tropas yudenianas então ocuparam cidades e fortalezas. Incorporaram soldados nativos a suas fileiras. Começaram a ditar leis. Quando o povo de Zakharov percebeu, seu reino havia sido conquistado — sem que uma gota de sangue fosse derramada.

E então a tirania, as prisões e os extermínios começaram.

Forjas e oficinas tiveram que vender sua produção aos batalhões por preços irrisórios, sob pena de serem desapropriadas pelo exército Purista. Não humanos foram presos. Anões foram forçados a trabalhar em condições terríveis, muitos morrendo de exaustão e calor em fundições que nunca param. E halflings e membros de outras raças "inúteis", segundo a doutrina purista, foram simplesmente massacrados e enterrados em valas comuns.

O povo de Zakharov começou a reclamar da ocupação, mas os Puristas tomaram medidas para sufocar uma revolta. Habitantes de Zakharov pegos reclamando sofreram multas pesadas, sob a alegação de estarem "incitando a desordem". Em casos mais graves, foram levados para acampamentos militares, onde eram "interrogados" — na prática, espancados até aceitar o comando Purista.

Até então, as autoridades de Zakharov nada haviam feito. Quando a situação se tornou insustentável, o Rei Walfengarr Roggandin discursou. Alguns

Resumo dos Exércitos do Reinado

Aliança do Reinado

Reino	População	Tropas Regulares	Tropas Totais	Poderio Total
Deheon	4.300.000	70.476	285.476	283.973
Bielefeld	540.000	9.200	36.200	126.380
Namalkah	1.450.000	14.500	87.000	188.500
Wynlla	80.000	1.075	1.075	37.275
Totais	**6.370.000**	**95.251**	**409.751**	**636.128**

Triângulo Autocrático

Reino	População	Tropas Regulares	Tropas Totais	Poderio Total
Yuden	3.500.000	150.112	167.612	763.091
Portsmouth	480.000	7.110	42.000	101.024
Ahlen	250.000	2.575	15.075	20.542
Totais	**4.230.000**	**170.688**	**224.128**	**854.819**

acharam que ele iria conclamar o povo, incentivando-os a se erguer contra a dominação Purista. O que aconteceu foi o exato oposto. O monarca disse que era uma época difícil, na qual todos passariam por provações, e que o melhor seria ajudar os "amigos de Yuden". Não se sabe ao certo porque Walfengarr agiu assim. O medo dos Puristas é a explicação mais simples, e talvez a certa. Mas é possível que o monarca genuinamente acredite que se submeter a Yuden seja a melhor opção. Afinal, Zakharov é ameaçado pela Tormenta, e o Exército com uma Nação talvez seja bem-sucedido onde o Exército do Reinado falhou. Seja como for, Walfengarr decretou que durante a guerra todos devem se submeter aos batalhões, e que os oficiais Puristas terão autoridade total sobre o povo. Por fim, colocou suas tropas à disposição dos generais Puristas. A atitude do monarca matou qualquer semente de rebelião.

Mas nem todos ficaram parados.

Em Campodouro, um feudo no norte de Deheon, a jovem e valente Valerie Hardfeld, filha do senhor das terras, o Conde Aldir Hardfeld, recebeu as notícias da tirania Purista em Zakharov com indignação. Reunindo um bando de cavaleiros leais, partiu para o Reino das Armas. Chegando lá, arregimentou as milícias de vilas do sul do reino e então atacou e tomou Trokhard, uma das maiores cidades da região. Puristas que não se renderam foram atirados das muralhas da cidade.

Valerie e sua milícia ainda estão lá. A cidade é um porto seguro para não humanos e humanos que não concordam com os Puristas, incluindo soldados de Zakharov que desobedeceram ao decreto real. Mas, tendo que lutar contra a força combinada dos batalhões de Yuden e das tropas legalistas do Reino das Armas, a situação é drástica. Para piorar, também

Usando o Poderio

Na primeira parte da matéria, apresentamos a estatística Poderio, que serve para medir a força de uma tropa. Essa estatística deve ser usada com as regras de combate em massa apresentadas na *Dragão Brasil 130*.

Um general recebe +1 nos testes de Conhecimento (estratégia) para cada 20% que o Poderio de seu exército for maior que o do exército inimigo (arredondado para baixo).

Para fazer esse cálculo, divida o Poderio maior pelo menor, subtraia 1 do resultado e divida o valor restante por 0,2. O resultado será o bônus que o general receberá.

Por exemplo: um exército com Poderio 25.000 enfrenta outro com Poderio 17.000. 25.000 / 17.000 = 1,47 – 1 = 0,47 / 0,2 = 2,35. Logo, o general do exército mais poderoso recebe +2 em seus testes.

Essa regra substitui os modificadores por superioridade numérica e qualidade de tropas, pois o poderio leva em conta ambos fatores. Caso o mestre não tenha como calcular o poderio, pode continuar usando os modificadores da matéria, mais abstratos, mas mais simples.

há inimigos *dentro* das muralhas, pois nem todos os habitantes de Zakharov são contra a ocupação. Donos de grandes oficinas, por exemplo, conseguiram lucrar com os Puristas — a demanda nunca esteve tão alta, e o fato dos batalhões pagarem pouco pelas armas é suplantado pelo uso do trabalho forçado de não humanos, agora permitido.

Com tudo isso, parece questão de tempo até que Valerie e sua milícia sejam derrotadas.

Fronts menores

Embora as maiores movimentações de tropas estejam em Bielefeld, Namalkah e Zakharov, a Guerra Artoniana se espalhou por outras regiões do Reinado.

Hongari foi invadido por companhias mercenárias de Portsmouth, que vagam pelas colinas pilhando e queimando vilas halflings. São acompanhados por agentes do Graath — a polícia secreta do Conde Ferren Asloth, que garante que parte substancial dos saques vá para os cofres reais. Halflings são pacíficos, e a maior parte deles simplesmente fugiu para tocas debaixo das colinas. Alguns, entretanto, se ergueram contra os invasores. Formaram pequenos bandos que emboscam os mercenários, disparam tiros de funda e então fogem para os ermos antes que possam ser atacados em corpo a corpo. Mesmo esses valentes sabem que, sem heróis para ajudá-los, a luta está perdida.

Ao sul, o pequeno reino de Collen está sendo invadido por mercenários, bandidos e bárbaros. Suspeita-se de que os invasores foram contratados por nobres de Ahlen, que aproveitaram o caos no Reinado para aumentar seus ganhos — sem se incriminar diretamente, como são as coisas no Reino da Intriga.

Ao norte de Yuden, o recém-independente reino de Svalas luta para manter sua liberdade. Contando apenas com uma pequena milícia liderada pela sua regente, a donzela espadachim *Lady* Ayleth, Svalas não tem chance contra os Puristas, e só não foi conquistado ainda porque os batalhões têm preocupações maiores. Quando Yuden se voltar a Svalas, a única esperança do pequeno reino será a intervenção dos deuses... Ou de heróis.

Com o caos generalizado, talvez existam outros lugares assolados pelo conflito.

Ganchos de Aventuras

Gritos de ordens e clangor de espadas. Sangue e lama. O tropel dos cavaleiros e as explosões das bolas de fogo. E, é claro, paredes de escudos. Um campo de batalha é um ótimo cenário para uma aventura — e uma guerra é um ótimo pano de fundo para uma campanha!

Uma campanha com temática militar funciona bem em diversos níveis. Para começar, fornece uma boa razão para manter o grupo junto e lhe dar direcionamento. Todos os personagens podem ser membros de uma mesma unidade — as tropas juradas a um barão, uma companhia do Exército Real de Deheon, a guarnição de um castelo — e subordinados a um mesmo nobre ou oficial — um PdM que será praticamente a "voz do mestre" na campanha, passando as missões para o grupo. Também fornece um inimigo claro (o exército adversário) e um objetivo final bem definido (o fim da guerra).

Os personagens podem ter uma base de operações — um acampamento, uma cidade, um forte — com um elenco de coadjuvantes recorrentes. Desde os mais clichês, como o oficial instrutor exigente, o médico rabugento e o mercador que fornece suprimentos para a unidade, até tipos mais sutis, como o escriba que registra as façanhas dos soldados e o nobre almofadinha que secretamente é um espião sagaz.

Por fim, uma campanha militar permite cenários variados. Afinal, uma guerra envolve mais do que apenas batalhas: diplomacia, espionagem e até mesmo o comércio podem render encontros e aventuras interessantes.

A seguir estão alguns ganchos de aventuras envolvendo a Guerra Artoniana. Atente-se também às particularidades de cada front quando for criar uma aventura. Em Bielefeld temos uma guerra de fantasia medieval mais "padrão", com grandes batalhas e cercos a cidades muradas, cavaleiros em armaduras brilhantes enfrentando soldados cruéis, nobres dando ordens de seus castelos e o povo ajudando seus campeões. Se você quer algo épico, este é o seu lugar.

Já em Namalkah, substituímos as cidades muradas por vilas com paliçadas. O esplendor da carga de cavalaria dá lugar a escaramuças aguerridas, em que poucos valentes formam paredes de escudos sobre a lama e lutam para defender seus lares e famílias. Se você quer algo mais "duro" e menos "brilhante", mas não com menos valentia, leve seu grupo para o Reino dos Cavalos.

Por fim, em Zakharov temos um lado mais sombrio da guerra. No Reino das Armas ocorre uma guerra civil, com parte da população apoiando os Puristas — seja por concordar com sua ideologia, seja por estar lucrando vendendo armas para eles — e parte lutando por sua liberdade. Encontros discretos em tavernas podem ser mais tensos que qualquer luta, e decidir em quem confiar uma decisão de vida ou morte.

Aldeia em apuros

Um batalhão Purista está a poucos dias de marcha de uma aldeia. Assim que chegar, irá massacrar todos os aldeões... A não ser que os personagens os impeçam!

A aventura começa quando os aldeões pedem ajuda aos aventureiros. Como alternativa, um nobre

que quer proteger o lugar, mas não tem tropas para isso, pode fazer o pedido. Ou, ainda, os próprios personagens, em suas andanças, podem avistar o batalhão indo na direção da comunidade. O interessante desta opção é que são os próprios heróis que devem dar para o povo a notícia ruim de que um batalhão inimigo se aproxima.

A segunda parte da aventura a preparação para a batalha. Permita que os personagens façam coisas como erguer defesas (cavar trincheiras, erguer paliçadas...), treinar homens e mulheres para ajudar na batalha, etc. Nesta parte, é importante definir quanto tempo o batalhão levará para chegar. O ideal é alguns poucos (1d3) dias. Menos que isso e a cena não terá graça, pois os jogadores não terão tempo para nada. Mais que isso e opções como evacuar a aldeia ou chamar ajuda externa se tornam viáveis, o que não é a ideia aqui (mas veja outros ganchos, a seguir).

Você pode resolver essa cena detalhadamente ou com um desafio de perícia, fornecendo um teste por dia para cada personagem. A cada sucesso, os heróis conseguem erguer uma defesa (algo que forneça um bônus temporário na classe de armadura para um personagem, atrase um inimigo...), treinar uma unidade de aldeões para ajudar na batalha, etc. Tente aceitar as ideias dos jogadores, a não ser que sejam realmente esdrúxulas. Para mecânicas, você pode se inspirar em magias. Por exemplo, colocar estacas no chão pode simular o efeito de *pedras afiadas*.

Use esta cena também para introduzir PdMs da aldeia, e faça com que os jogadores se importem com eles. O jeito mais fácil de conseguir isso é fazer com que os PdMs ajudem o grupo. Por exemplo, eles podem encontrar um ferreiro que melhore um item deles de graça, uma curandeira que lhes dê bálsamos restauradores, uma criança fofinha que restaure a fé deles na humanidade (concedendo um ponto de ação), etc. Apresente alguns PdMs visivelmente indefesos. O ferreiro pode ter perdido as pernas quando uma árvore caiu sobre ele; a curandeira pode ser uma anciã; e a criança fofinha, bem, é uma criança.

A conclusão da aventura é a batalha em si. Descreva o batalhão se aproximando e os aldeões se escondendo em suas casas, contando com os heróis para protegê-los. O comandante inimigo pode querer falar com os personagens — mas não estará interessado em negociar, e sim em intimidá-los ou se gabar — ou simplesmente mandar seus soldados para cima deles, iniciando logo a batalha. Durante a luta, descreva o povo assustado e como os casebres são frágeis perante as armas do batalhão. Os jogadores devem entender que não estão lutando para saquear uma masmorra, ou por qualquer outra motivação meramente financeira, típica de grupos de aventureiros, mas sim para salvar pessoas indefesas!

De fato, no meio da batalha, um dos PdMs que os personagens conheceram pode ser ameaçado por soldados. Caberá a um personagem se arriscar para salvá-lo. Uma cena legal envolve uma casa pegando fogo com pessoas lá dentro. Um dos personagens precisa sair do combate para resgatar as pessoas, sofrendo dano de fogo e tendo que fazer testes de Fortitude contra a fumaça enquanto isso!

O tamanho da tropa depende do nível do grupo. Se o grupo for de nível baixo, 10 ou 20 soldados podem ser suficientes. Para grupos de nível mais alto, aumente a quantidade de acordo. Acima de 20 inimigos, use as regras de unidades militares, ou o combate ficará muito lento. É claro, o tamanho da tropa também define o tamanho da comunidade. Não faz sentido que 10 soldados ameacem uma vila com mil habitantes — da mesma forma, um batalhão inteiro não perderia tempo com um mísero povoado de cinquenta pessoas.

Maga de batalha de Wynlla e seu golem: um exército pequeno, mas temível

Este gancho é simples, direto e, de certa forma, o mais básico de uma campanha militar. Por outro lado, nenhuma história de guerra está completa sem pelo menos uma batalha entre os personagens, sozinhos, contra uma tropa inimiga! Para variações desse gancho, os personagens podem ter que proteger outros tipos de comunidade, como um mosteiro isolado, uma vila élfica no meio da floresta, etc.

Evacuação

Como no gancho anterior, uma aldeia ou outra comunidade está no caminho de tropas inimigas. Mas aqui, não existe a opção de lutar. Para que as pessoas se salvem, devem fugir!

Mais uma vez, a primeira parte da aventura envolve a descoberta do perigo. Algum fazendeiro, caçador, mascate ou qualquer outra pessoa que viva afastada ou na estrada pode ver a movimentação das tropas inimigas e avisar os aldeões ou os personagens. A partir disso, as pessoas decidem fugir. Para onde exatamente, depende do cenário. Pode ser uma cidade murada, um castelo, uma floresta... No fundo, não é tão importante, pois quando o grupo chegar lá, a aventura termina (mas pode ser importante para a *próxima* aventura, é claro). Importante: para que este gancho funcione, você deve deixar claro para os jogadores que lutar será suicídio. Descreva uma quantidade de inimigos absurdamente alta para o nível do grupo, ou um inimigo muito poderoso (como um colosso).

A segunda parte envolve a evacuação em si. Aqui, o trabalho do grupo é ajudar as pessoas comuns a superarem uma jornada árdua. Exemplos de desafios incluem arranjar comida, evitar o frio, atravessar um rio ou penhasco e expulsar feras e monstros do caminho. Para tornar isso mais palpável, estipule a quantidade de provisões que o povo possui, medida em dias. Por exemplo, as pessoas têm comida para 15 dias, e o porto seguro que buscam está a duas semanas. Ou seja, possuem um dia de "sobra", mas se atrasarem mais do que isso, começarão a passar fome. Se você quiser um clima realmente sombrio, pode matar alguns camponeses de fome a cada dia sem provisões. Para jogadores mais interessados em combate, faça batedores do exército inimigo alcançarem o grupo de tempos em tempos.

A conclusão da aventura deve ser uma última batalha. A diferença aqui é que o objetivo *não* é derrotar o exército inimigo, mas sim dar tempo às pessoas escaparem. Calcule um combate difícil, feito para os jogadores *perderem*. Então, estipule uma quantidade de rodadas que o grupo deve resistir e descreva, a cada rodada, as pessoas chegando à segurança graças aos esforços dos personagens. Uma vez que todos estejam em segurança, o próprio grupo pode fugir também.

Por exemplo, para chegar ao lugar onde ficarão seguras, as pessoas devem passar por um desfiladeiro, ponte ou outro caminho estreito. Quando começam a passagem, o exército inimigo finalmente as alcança. Cabe ao grupo ficar no fim da fila, lutando contra os soldados e dando tempo para que as pessoas passem. Se o grupo estiver guiando 80 pessoas, e a cada rodada dez pessoas conseguirem passar, o grupo precisará segurar os inimigos por 8 rodadas. Menos que isso e inocentes serão mortos!

Assim como no gancho anterior, a graça aqui está no fato da batalha ter um objetivo verdadeiramente heroico. O RPG de computador *The Banner Saga* é envolve uma caravana em êxodo, fugindo de um exército inimigo. Vale a conferida!

Grande batalha

Os exércitos se movimentam. Os generais traçam seus planos. As trombetas tocam. É hora da batalha!

Não podemos ter uma campanha militar sem pelo menos um combate em massa! O importante aqui é a escala: não se trata do grupo sozinho contra poucos inimigos. Os inimigos são muitos — mas os personagens também não estão sozinhos.

O combate em massa pode ser um cerco ou uma batalha campal. Os personagens podem estar na cidade ou acompanhando o exército, ser convocados às pressas ou ouvir notícias (por um viajante, em uma hospedaria de beira de estrada) de que uma batalha está prestes a acontecer e correr para ajudar.

Grupos de nível baixo serão soldados rasos, subordinados a um oficial intermediário (como um sargento ou capitão) e sequer terão acesso aos planos dos generais. Grupos de nível médio podem ser homens de confiança de um nobre ou alto oficial, com autoridade sobre soldados comuns e missões específicas. Por fim, grupos de nível alto podem participar do planejamento, tomando decisões estratégicas — ou até mesmo *serem* os líderes do exército.

Uma aventura na qual os personagens são pessoas "comuns" — apenas mais um grupo de soldados no meio de um grande exército — pode ser bem divertida. Ver os jogadores se esforçando para ajudar seu exército, apenas para ver tudo ir por água abaixo por causa da rolagem ruim de um PdM, pode proporcionar boas risadas. Mas faça os jogadores rolarem pelo general do exército deles, pois assim eles não poderão culpar você!

Tome cuidado para não exagerar. *Uma* aventura na qual os personagens são "bucha de espada" é legal, até para fazer os jogadores verem as coisas com outra perspectiva. Inclusive, se eles passarem por um combate em massa como soldados rasos, quando subirem de nível e se tornarem líderes, se lembrarão do tempo em que eram pobres coitados e acharão tudo mais divertido. Mas se os personagens *rotineiramente* forem "mais um na multidão" poderão se cansar.

Novamente, você pode dividir esta aventura em três partes. Na primeira, o grupo descobre a batalha iminente e se junta ao exército (se ainda não for parte dele). Os próprios personagens podem descobrir a movimentação inimiga (ao acaso ou como uma missão de batedores) e avisar o nobre ou oficial comandante de seu exército.

Na segunda parte, os aventureiros se preparam para a batalha. A escala do que eles poderão fazer aqui dependerá do nível deles, assim como de sua posição dentro do exército. Se forem de nível baixo/soldados rasos, a preparação será garantir algumas poções de cura no templo local e coisas similares. Ou seja, preparações mais para eles do que para o exército como um todo. Se o grupo for de nível médio ou alto, poderão fazer coisas mais abrangentes.

Por fim, a batalha em si. Use as regras de combate em massa apresentadas na *Dragão Brasil 130*. Estipule os valores de Conhecimento (estratégia) dos dois generais (supondo que o exército do grupo não seja liderado por um dos próprios personagens) e os modificadores específicos da batalha. Quaisquer preparações que os aventureiros tiverem feito na parte anterior podem refletir em bônus para o seu general/penalidades para o general inimigo aqui.

Você vai precisar preparar as fichas dos membros do exército inimigo, mas lembre-se de que você precisa apenas dos valores de classe de armadura, testes de resistência, ataques e danos. Com exceção do próprio general, não é necessário ter fichas completas! Grupos de nível mais baixo terão que ser mais prudentes,

avançando e recuando nas áreas da batalha conforme sejam feridos. Grupos mais poderosos podem ser mais ousados, e procurar até mesmo enfrentar o exército inimigo (ou seja, ficar "atrás das linhas inimigas" e rolar um 19 ou 20 no teste de evento).

O pós-batalha pode ser tão interessante quanto a batalha em si. Seja uma vitória ou derrota, descreve as suas consequências. Por exemplo, se os personagens estavam defendendo uma cidade e forem derrotados, a cidade estará em mãos inimigas. A taverna ou loja preferida dos personagens não estará mais acessível, PdMs queridos podem ser presos ou executados, etc. Seja como for, o mundo nunca mais será o mesmo — e os jogadores terão feito parte disso.

Outros ganchos

Nem todas as aventuras em uma campanha militar precisam ser sobre batalhas.

Escolta. O grupo deve escoltar uma pessoa importante — um nobre, oficial, mensageiro com informações importantes, etc. — por território inimigo. Precisam ser discretos, talvez se disfarçando, e se forem atacados, precisam colocar a segurança do VIP acima da deles próprios!

Espionagem. Um clássico! Os personagens devem se infiltrar numa cidade, fortaleza ou acampamento inimigo, roubar planos de batalhas ou outra informação importante e sair de lá vivos para contar a história.

Suprimentos. Os personagens precisam obter suprimentos para uma cidade sitiada ou exército acampado — armas, comida, remédios... Talvez haja uma oficina de anões nas redondezas (armas), um bosque com árvores frutíferas mágicas protegidas por druidas (comida), um templo de Lena (remédios). Encontrar o lugar é metade do desafio. Negociar com seus habitantes, a outra metade!

Contagem de mortos

Uma campanha temática — isto é, com um pano de fundo que interliga as aventuras — normalmente funciona melhor do que uma na qual os personagens simplesmente pulam de masmorra para masmorra, sem que haja nenhuma relação entre elas. O motivo é óbvio: aventuras interligadas garantem uma história mais coesa.

De todos os temas, um dos melhores é a guerra. Isso porque um pano de fundo militar abre *diversos* ganchos. Diplomacia, espionagem e até mesmo logística são elementos que rendem aventuras interessantes. Isso sem contar as próprias batalhas!

Embora isso tudo seja legal, tome cuidado para não saturar seu grupo. Sim, ter uma campanha temática é legal. Porém, se *todas* as aventuras forem sobre o mesmo tema, as coisas podem ficar enjoativas. Uma boa medida é alternar entre aventuras ligadas ao tema e aventuras "genéricas". Por mais que seus personagens estejam envolvidos na guerra, por exemplo, uma aventura na qual eles partam atrás de um tesouro pirata no Mar Negro pode ser boa para variar.

Na própria Guilda, alterno entre aventuras ligadas à guerra e outras na qual os heróis podem simplesmente desbravar masmorras, matar monstros, coletar tesouros e fazer outras coisas de "heróis". É claro que, de tempos em tempos, o tema principal volta. Até por que não há nada melhor do que bater em Puristas!

GUILHERME DEI SVALDI

Para mais informações e ideias sobre a Guerra Artoniana, acompanhe a Guilda do Macaco. Novos episódios são jogados ao vivo toda terça-feira, às 20h30.

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton

Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo

Disponível em versões física e digital

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

JAMBÔ

ENCONTRO ALEATÓRIO

ADAPTANDO

Tanto na natureza quanto no RPG, tudo se adapta

Para rpgistas, praticamente qualquer coisa pode servir como referência para aplicar à mesa de jogo. Filmes, livros, séries e outras mídias estão repletas de histórias, personagens e situações interessantes, que podem servir de inspiração para aventuras.

Mas o que deve ser levado em conta no momento de adaptar personagens para RPG?

Conheça as regras

A primeira coisa que você precisa ter em mente é o conjunto de regras que será usado. Não é necessário um nível extremamente aprofundado de conhecimento, mas você deve saber o suficiente para se sentir confortável em construir um personagem sozinho. Se for adaptar para uma campanha já em andamento, não há opção a não ser encaixá-lo ao sistema que já está em uso, buscando se aproximar ao máximo do conceito original do personagem.

Se for uma adaptação livre de campanha, você tem autonomia para escolher o sistema que achar mais adequado e com o qual esteja mais familiarizado. Existem sistemas mais apropriados para temáticas específicas (*D&D* e *Tormenta RPG* se adequam melhor à fantasia medieval com alta magia enquanto *Call of Cthulhu* e *Storyteller* à histórias de horror psicológico, por exemplo). Mas existem sistemas como *FATE*, *Savage Worlds* e *GURPS*, que não são projetados para um tipo de história específica se encaixando com facilidade a histórias de gêneros muito diferentes.

Independente do sistema que adotar, faça o possível para não mudar ou distorcer as regras. O personagem deve ser adaptado para o sistema, não o contrário. Se por algum motivo o resultado final da adaptação ficar muito estranho mecanicamente ou muito distante do conceito original, talvez o melhor seja escolher algum outro sistema.

Adaptando pra valer

Melhor do que ficar só na teoria, vamos adaptar um personagem na prática. O escolhido é um recordista de reinterpretações no cinema: Sherlock Holmes, o detetive vitoriano, famoso por resolver casos aparentemente sem solução usando de metodologia científica e lógica dedutiva.

O primeiro passo é escolher o sistema. Para nosso exemplo, vamos usar *3D&T Alpha*. É um sistema que, apesar ser fortemente enraizado nos mangás, animes e games de temática oriental, pode ser considerado abrangente o suficiente para se adequar a vários tipos de ambientações. A escolha de *3D&T* já nos diz que o resultado final não será exatamente fiel ao detetive original criado por **Arthur Conan Doyle**, mas após tantos anos sendo revisitado, Sherlock Holmes já teve algumas roupagens bem poderosas, então isso não é realmente um problema.

Parta do essencial

Uma vez definidas as regras utilizadas, podemos pensar no personagem de fato. Ele não será criado do zero, então não é preciso pensar na construção levando em conta o passo a passo do manual básico do sistema escolhido. Primeiro você deve pensar naquilo que é mais marcante no personagem. No caso de Sherlock Holmes, é a grande habilidade investigativa. Portanto, damos a ele a perícia Investigação, já que esse é o maior talento dele.

Holmes também apresenta uma gama de outros conhecimentos diversos, além de uma capacidade de dedução quase sobrenatural. Os conhecimentos poderiam ser representados pela compra de especializações separadas, mas há uma vantagem em *3D&T* que pode auxiliar melhor com isso: Memória Expandida. Ela permite que o detetive se torne um "entendido" em perícias diversas, de acordo com as circunstâncias, além de garantir que tenha uma memória perfeita, sem jamais esquecer qualquer detalhe nas investigações.

Outro ponto tão importante quanto a capacidade dedutiva de Sherlock Holmes não está em si mesmo, mas em seu amigo e fiel assistente, Dr. John Watson. O médico é também biógrafo e cronista de Holmes, e é pelo ponto de vista de seus relatos que quase todas as obras literárias do detetive são descritas. Assim, damos a vantagem Aliado (Dr. Watson) ao nosso personagem.

Por fim, Sherlock Holmes se tornou bastante famoso pelos casos que desvenda — muitas vezes tendo resolvido mistérios que nem mesmo a Scotland Yard fora capaz de solucionar. Além disso, mais de uma vez foi convidado a participar de um caso em uma determinada região apenas por saberem que ele estava passando por lá. É justo lhe conferir a vantagem Boa Fama, que representa este aspecto.

Vá para o específico

Agora que os elementos mais marcantes do personagem já foram cobertos, podemos pensar em outras características mais pontuais, que não aparecem com tanta frequência.

O Sherlock porradeiro de Robert Dawney Jr.

Sherlock Holmes era tido como um hábil praticante de bastão, boxe e esgrima. Portanto, é justo que tenha alguma capacidade de combate. Em *3D&T*, é comum que hajam personagens super poderosos, que erguem carros com as mãos nuas e coisas do tipo — e *poderíamos* fazer um Sherlock todo poderoso nesse sentido. Contudo, vamos adotar aqui uma pontuação mais moderada, em que os atributos seriam apenas um pouco mais fortes do que os de uma pessoa comum, que costuma ter apenas 0 ou 1 nas características.

Adicionamos 1 ponto em Força, para que ele seja capaz de causar algum dano quando entra em combate; 2 pontos em Habilidade, representando uma boa capacidade de raciocínio (e que também o ajuda a atacar e se defender melhor); e 1 ponto em Resistência, para que não desmaie com o primeiro dano que sofrer. Poderíamos colocar 1 ponto em Armadura, para lhe dar uma capacidade de defesa ainda melhor, mas ele já está com muitos pontos em características, para um humano comum. Vale lembrar que, apesar de saber lutar e se defender, Sherlock é brilhante em suas capacidades investigativas, portanto é em vantagens e poderes relacionados a isso que a maior parte de seus pontos devem estar alocados.

Caso você esteja tendo muita dificuldade em adaptar algum dos detalhes mais pontuais do personagem, pode ser porque as regras que você está utilizando não deem tanta atenção ao tipo de situação que traz à tona aquela característica. Nesse caso, não há problema em buscar algo pré-existente no sistema que seja *próximo* ao que você está buscando emular — não custa relembrar que o personagem está sendo adaptado ao sistema, e não o contrário.

Ele pode não ficar 100% fiel ao personagem? É praticamente impossível que isso aconteça — ou vai exigir uma ficha muito extensa ou o sistema simplesmente não comporta todas as características do personagem. Mas isso não é um problema. Goku apresenta vários poderes ao longo de *Dragon Ball*, mas vai "esquecendo" de usá-los à medida em que vai aprendendo novos. Você também não precisa adaptar *tudo* o que o personagem já fez; só o que for mais necessário para sua aventura. O importante é que funcione bem no sistema que você escolheu.

Se ainda assim não encontrar nada nas regras que simule uma característica desejada, talvez seja melhor ignorá-la, já que agora estamos tratando dos aspectos que não são tão marcantes no personagem. Um exemplo é o envolvimento de Sherlock com algumas drogas.

No caso específico de *3D&T*, existe a desvantagem Maldição, que é um recurso coringa, que pode ser adaptado para emular quase qualquer problema de um personagem. Poderíamos criar uma Maldição específica para o caso de Holmes, em que, quando não está trabalhando, o vício funciona como em Insano (compulsivo), mas quando está em um caso, a compulsão só precisa ser satisfeita uma vez por dia, ou algo assim. Mas parece específico demais.

Vamos adotar a insanidade como descrita no manual mesmo, mas isso poderia ser também simplesmente ignorado e adotado como uma característica interpretativa.

Particularidades do sistema

Já temos uma ficha com F1, H2, R1, A0, PdF0; Aliado (Watson), Boa Fama, Memória Expandida, Investigação e Insano (compulsivo). Isso já emula bem o mais famoso detetive de Londres. Trouxemos o personagem para o sistema. Mas o que o sistema pode trazer para o personagem?

3D&T Alpha tem alguns poderes que podem representar uma maior capacidade de percepção. O mais óbvio deles é Sentidos Especiais. Esta vantagem diz que o personagem tem sentidos mais apurados do que um humano normal — Sherlock Holmes não tem super-visão ou super-audição mas em *3D&T* faz sentido que um personagem tenha essa vantagem para simular uma perspicácia acima da média. Então vamos selecionar três Sentidos Especiais para ele: audição, faro e visão aguçados. O primeiro serve como simulação de atenção, permitindo que ele escute conversas muito baixas ou distantes, enquanto o segundo e terceiro sentidos são bons para simular aquela capacidade dele, de perceber tons de manchas de barro diferentes nas roupas das pessoas ou identificar pelo cheiro a origem dos resíduos de cinzas de tabaco em um móvel.

Outra vantagem que não parece fazer sentido em um primeiro momento é Telepatia. Sherlock Holmes certamente não tem nenhum poder telepático ou psiônico mas, mecanicamente, essa habilidade emula muito bem o poder dedutivo do detetive — que já se mostrou capaz de intuir o que um transeunte está pensando, baseado apenas na observação de características como o modo de caminhar. Então faz sentido que ele tenha essa vantagem e usufrua de seus efeitos. A diferença é que, em vez de ter origens sobrenaturais, sua "telepatia" se dá por pura dedução e lógica.

E pronto. Temos nosso personagem adaptado. A ficha dele ficou assim:

Sherlock Holmes, 11N

F1, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliado (Watson), Boa Fama, Memória Expandida, Sentidos Especiais (audição, faro e visão aguçados), Telepatia; Investigação.

Desvantagem: Insano (compulsivo).

Recapitulando: escolha um sistema de regras com que você esteja familiarizado e que contemple o tipo de situação em que o personagem normalmente se envolve. Depois, comece adaptando aquilo que é mais marcante e, em seguida, os elementos secundários. Por fim, pense se há algo do sistema escolhido que pode adicionar algo à construção do personagem.

Seguindo estes passos, você vai conseguir converter personagens sem distorcer as regras e mantendo um bom nível de fidelidade com o conceito original. Mas lembre-se que não existe uma fórmula correta de adaptação. Sherlock Holmes teve várias versões em muitas mídias e elas podem diferir enormemente entre si. O mesmo pode acontecer com versões de RPG.

Não se preocupe se nas primeiras tentativas seus personagens não funcionarem do jeito que você gostaria — com a prática você se sente mais confortável com as regras e vai passar a entender quais mecânicas podem emular melhor os efeitos que você busca. Boas fichas!

ORIEBIR

Agradecimentos a Armageddon e Moreau do Bode

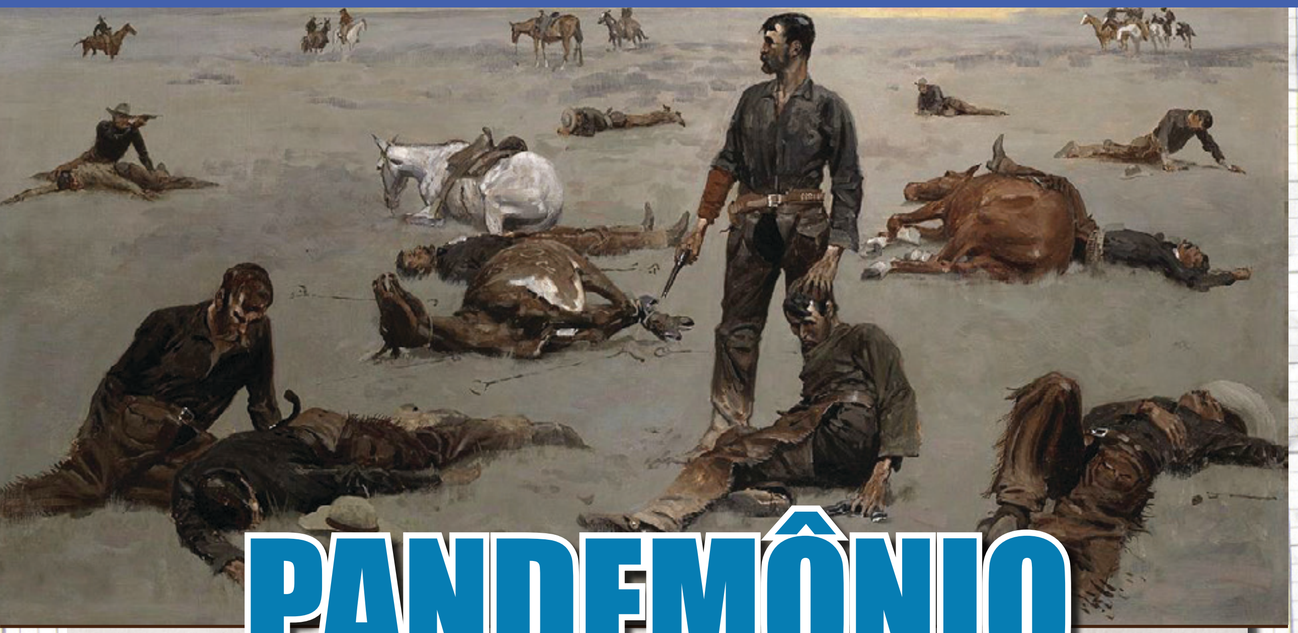
ENCONTRO ALEATÓRIO

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ



PANDEMÔNIO

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de velho oeste: *Dust Devils, Faroeste Arcano, Savage Worlds (Deadlands)* e outros sistemas que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Pandemônio* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Peregrinos na chuva

A história começa durante uma viagem. Os personagens podem ser passageiros de uma diligência indo rumo a alguma cidade fronteiriça. Escolha um local dentro do cenário e, durante a criação dos personagens, peça que cada jogador escolha a motivação para estar viajando para tal lugar: é um soldado designado para servir num forte? Um pastor assumindo uma nova paróquia? Um trabalhador atraído pela busca de ouro ou terras? Uma aventureira de mudança após seu último golpe? Ideias não faltam. Filmes, séries e quadrinhos clássicos de *western* estão repletas delas. Se você estiver narrando, pode fazer uma ficha e histórico para o condutor da diligência e usá-lo como seu personagem!

Ou talvez nada de diligência. O grupo já se conhece. É uma patrulha de rangers, uma gangue de bandidos ou um bando de guerreiros indígenas, viajando a cavalo, cavalgando lado a lado. Você pode pedir pra que cada jogador descreva brevemente seu personagem.

Enquanto atravessam a planície, são surpreendidos por uma forte chuva torrencial, com direito a relâmpagos e a trovões. Logo o céu abre e a tempestade não tem nenhuma outra consequência além de enlamear a estrada e atrasar um pouco a viagem, mas faça algo antes disso. Aproveite para perguntar como cada personagem reage diante da chuva. Peça para que cada jogador faça uma pequena cena e que demonstre nela um traço de personalidade. Terá o personagem medo de trovões? Alguém não acostumado à vida ao ar livre irá se queixar? Um veterano irá se vangloriar de como ele e seu regimento marcharam durante três dias de tempestade durante a Guerra Civil? Uma goteira dentro da diligência (se houver uma) molha alguém e um personagem cavalheiresco pede para trocar de lugar? Um matreiro irá improvisar abrigo com cordas e lonas?

É possível dizer muito com pouco.

Massacre ao amanhecer

Após passar a noite dentro da diligência, ou dormir de maneira improvisada a céu aberto, o grupo segue viagem pela planície, preparando-se para enfrentar os dias restantes até o destino, mas logo se deparam com uma cena dantesca.

É um massacre. Há corpos de homens, cavalos e vacas para todos os lados. São pelo menos vinte pessoas mortas e vários animais. Um odor forte já começa a exalar enquanto os cadáveres úmidos pela chuva apodrecem sob o sol da planície e são devorados por abutres. Pelo estado dos corpos a matança parece ser recente, e é. Aconteceu na noite passada e talvez os personagens tivessem ouvido o som dos tiros ao longe, não fosse a chuva e os trovões.

Traços étnicos dos homens variam e nenhum deles usa uniforme. É difícil dizer quem estava lutando contra quem. A maioria foi baleada e morreu no mesmo lugar que caiu. Um dos homens foi esmagado por sua montaria e morreu sufocado debaixo de seu peso. Outro foi pisoteado por um animal. Ainda outro, foi esfaqueado e rastejou para longe, deixando um rastro de sangue até seu corpo isolado. Há pegadas de animais que se afastam da cena e seguem em várias direções, mas são apenas vacas e cavalos que fugiram e que podem ser encontrados por qualquer rastreador minimamente competente que resolva investir tempo nisso.

Você não precisa dar nenhuma dessas informações diretamente, apenas descreva o que os jogadores vêem (ou peça testes de percepção e conhecimentos adequados para que eles tentem entender melhor alguma coisa.) Pessoas acostumadas à fronteira saberão que brigas entre senhores de terra e vaqueiros errantes em busca de pastos são comuns, mas como nenhum personagem é dessa região, não saberá de detalhes específicos.

Novamente, peça para cada personagem descrever como reage a situação e deixe que os jogadores investiguem e decidam o que fazer. Estimule o conflito. Alguém fica abalado? Irão pilhar os cadáveres? Enterrá-los? Tentar entender o que aconteceu? Rastrear os animais perdidos? Ou simplesmente seguir em frente?

Caçada ao luar

Ainda distantes do seu destino, estejam seguindo a viagem ou acampados em algum outro lugar, os personagens percebem durante a noite que estão sendo seguidos por bandos de pistoleiros a cavalo. Eles são enviados de um grande rancheiro local (crie um nome e uma personalidade para ele).

Há alguns dias, homens do rancheiro confrontaram vaqueiros vindos de terras distantes que estavam apenas de passagem, mas devorando o pasto de seus animais. Durante o conflito, os forasteiros, em menor número (mas mais experientes) resistiram bravamente. O conflito terminou com todos mortos. Mais tarde mais homens do rancheiro se dirigem a cena do massacre e, após entender que o que aconteceu e que alguém passou por lá, partem para tentar recuperar animais perdidos e matar testemunhas.

Se os personagens conseguirem chegar à cidade de seu destino, não será muito difícil incriminar o grande rancheiro diante do xerife local. É um notório ladrão de gado, algumas vacas antes pertencentes aos forasteiros estarão em meio ao seu rebanho ainda marcadas (o que serve como prova) e ele não tem, depois do massacre, pistoleiros em número suficiente para se defender.

Personagens gananciosos podem chantagear o rancheiro em troca de silêncio ou tentar vender ilegalmente qualquer gado que tenham coletado. Tudo isso, porém, só será possível se eles chegarem à cidade. Antes, são perseguidos pelos homens remanescentes do rancheiro. Há pelo menos um pistoleiro para cada personagem jogador e são liderados por um famigerado assassino ou bandido da região. Agora a escolha é simples.

Matar ou morrer.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

O GRINCH

Ele vai estragar o seu natal (e a sua mesa)!

Criado pelo autor de histórias infantis Dr. Seuss, Grinch é um humanoide barrigudo coberto por pelos verdes. Ele é forte, fedorento (usa o bafo como arma), rabugento, ardiloso e (para um livro infantil) maquiavélico. É retratado junto do cachorro Max, fiel parceiro.

Embora apareça em outras histórias, ele é comumente lembrado pelo livro *How The Grinch Stole Christmas* (aqui no Brasil, "O Grinch"). Incomodado pela proximidade do Natal e de tudo o que detesta sobre a data, ele parte com Max para roubar os presentes e a comida da vizinhança na tentativa de evitar a comemoração. No fim, Grinch acaba descobrindo que o Natal não é só sobre trocar presentes. Essa história, de longe a mais famosa do personagem, foi adaptada para várias mídias, tanto num filme live-action com **Jim Carrey**, quanto em uma animação 3D com **Benedict Cumberbatch**.

O Grinch foi adotado pela cultura popular, sendo utilizado como referência em obras que tratam do Natal ou de alguém que quer estragar a festa.

Grinch na sua mesa

Grinch pode ser um personagem de histórias infantis, mas ele tem grande potencial como vilão de RPG. O uso mais óbvio (e, talvez, mais instantaneamente gratificante) é como elemento de uma mesa temática de natal. Pode ser uma representação de eventos similares aos do livro que o tornou famoso, mesmo que numa escala mais reduzida para se adequar à história. Isso pode funcionar muito bem para aventuras de *3D&T*, *Hora de Aventura* ou *Mutantes & Malfeitores*.

Indo mais longe, em um universo *cyberpunk*, o Grinch pode ser um transhumanista que usou modificações cirúrgicas para se tornar o símbolo anti-natal que conheceu na infância. Em um futuro distópico, a oposição de Grinch ao sistema que potencializa a desigualdade social pode deixá-lo mais próximo das sensibilidades dos jogadores. Para mantê-lo firmemente no lado dos antagonistas, ele deve ser muito mais extremo em seus atos, um terrorista completo. Um Grinch que cancela todas as compras de uma grande loja virtual na véspera do Natal pode parecer mandar uma mensagem praticamente inofensiva. Um Grinch que exploda uma grande loja de departamentos com todo mundo dentro tem uma mensagem muito diferente. Essa abordagem pode funcionar para *Interface Zero* e *Shadowrun*.

Finalmente, o Grinch pode ser usado em campanhas medievais a partir de qualquer uma das duas abordagens anteriores. O mais importante é remover os elementos de cristianismo na história, já que a religião não existe na maior parte dos cenários de fantasia medieval. Em Arton,

por exemplo, a festa pode ser substituída pela Oferta do Oceano, um festival anual em que cidades no litoral promovem troca de presentes e oferendas aos mares.

3D&T 15S

F3, H3, R3, A1, PdF2 (químico); 15 PVs, 15 PMs

Kit: Engenhoqueiro Goblin (engenhoca goblin).

Vantagens: Aliado (Max), Genialidade, Máquinas.

Desvantagens: Crime, Monstruoso, Má Fama.

Hora de Aventura

Jeitinho 5 (Gênio Inventor: artefatos para estragar festas, Gambiarra), Músculos 4 (Armas Naturais, Bruto), Teimosia 3 (Lançar Raios: bafo tóxico), Tamanho Médio, Saúde 4.

Mutantes & Malfeitores NP 8

For 4, Vig 4, Agi 3, Des 3, Lut 3, Int 5, Pro 5, Pre –1.

Vantagens: Capanga (Max), Equipamento 10, Iniciativa Aprimorada, Inventor, Zombar.

Perícias: Atletismo +8, Combate Corpo-a-corpo +8, Enganação +7, Furtividade +12, Intuição +13, Percepção +13, Tecnologia +13, Veículos +8.

Poderes: Bafo Tóxico (Aflição (prejudicado) 8; Área (Cone); Inato). *17 pontos*

Ataque: Iniciativa +7, desarmado +8 (Dano 4).

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +10, Aparar +6, Resistência +10, Vontade +6.

Habilidades 33 + Vantagens 14 + Perícias 27 + Defesas 23 + Poderes 17 = 114.

Interface Zero (Savage Worlds)

Híbrido Feroz

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d6, Força d8, Vigor d8.

Perícias: Consertar d10, Dirigir d6, Lutar d8, Furtividade d10, Hacking d8, Intimidar d6, Perceber d10, Persuadir d8, Atirar d6, Manha d6.

Carisma -4, **Movimentação** 6, **Aparar** 7, **Resistência** 10(3).

Firewall: 5; **Tensão:** 4.

Complicações: Arrogante, Desagradável, Feio.

Vantagens: Cromado, Furioso, Rápido.

Cibernéticos: Reforço Ósseo (+1 Resistência), Reflexos Wireless I (+1 Aparar, ataques à distância –1 para acertar).

Tormenta RPG

Humanoide 6/Artífice (DB 134) 3, NM; ND 6; Médio, desl. 9m; PV 60; CA 17 (+4 nível, +3 armadura natural); corpo-a-corpo: pancada +10 (1d4+4); à distância: +9 (dano por item); Fort +8, Ref +8, Von +5; For 18, Des 16, Con 16, Int 18, Sab 14, Car 8.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +16, Furtividade +15, Identificar Magia +16, Ladinagem +15, Ofício +16, Percepção +12; Ataque Poderoso, Casca Grossa, Criar Obra-Prima, Duro de Matar, Foco em Perícia (Ladinagem), Poder Mágico

Chave Sônica: Grinch tem uma ferramenta mágica pessoal multiuso de funcionamento complicado, impossível de entender, exceto para ele próprio. Esta chave dispensa um kit de ferramentas para testes de perícias. Com ela em mãos, ele recebe +2 em todos os testes de Ofícios, usar instrumento mágico, abrir fechadura e operar mecanismo (Ladinagem). Ele também pode fazer todos estes testes sem treinamento

Conhecimento de Artífice: como um ávido estudioso da manufatura de itens mágicos, o Grinch é praticamente uma enciclopédia do assunto. Ele pode fazer testes de qualquer Conhecimento como se fosse treinado, sempre que relacionado a itens mágicos. Esse teste recebe ainda um bônus de +3.

Infundir Magias: Grinch pode infundir itens com magia. Ele conhece as magias *acalmar animal, magias alarme, armadura arcana, detectar armadilha, passos longos* e *suportar elementos*. Seu atributo principal para essas magias é Inteligência. Os itens tem que ser preparados com antecedência, pela manhã, antes de serem usados.

Criar Itens Mágicos: Grinch pode fabricar varinhas mágicas. Isso exige metade do valor original do item em matérias-primas, demora 2d6+1 dias (independente do valor) e não requer dispêndio de XP.

Infundir Poderes: Grinch pode usar seus PMs para infundir poderes especiais em armas, armaduras e escudos. Quando estiver trabalhando na infusão de itens, ele pode conceder bônus mágico de +1 (ou um poder equivalente) gastando 1 PM.

Os bônus e poderes ficam ativos no item durante um dia. Eles não se acumulam com nenhum outro bônus.

THIAGO ROSA

TESOUROS ANCESTRAIS

INU-YASHA

As aventuras de um meio-youkai que grita o tempo todo

Publicada originalmente na DB 97, *Inu-Yasha* trazia uma adaptação de praticamente todos os heróis e vilões do animê, para *3D&T*. O tempo passou, e porque não aproveitar o recente sucesso de Império de Jade para trazê-la de volta? Alguns personagens acabaram cortados, ou aparecendo em versões mais simplificadas, por questões de espaço — mas não é difícil usar os elementos de *Inu-Yasha* em campanha, tanto revivendo suas histórias quanto inserindo seus elementos em suas mesas.

Na época do Japão Feudal, durante o período Sengoku, a população viviam em constante medo. Criaturas conhecidas como youkai rondavam o país, envolvidas em seus planos secretos, aterrorizando pessoas e, às vezes, até mesmo se apaixonando. Monges e sacerdotisas prestavam auxílio espiritual e, juntamente com o Clã dos Exterminadores, eram os únicos capazes de afastar tais ameaças. Raros youkai possuíam bom coração e estabeleciam relações, mesmo que temporárias, com humanos. Muitas vezes os frutos de tal união resultavam nos meio-youkai, híbridos que eram mal vistos nos dois mundos.

Em meio a isso, uma sacerdotisa chamada Nidoriko travava uma feroz luta contra os youkai que atacaram sua vila. Devido à sua habilidade de purificar almas, ela foi considerada uma ameaça ao poder maligno das criaturas. Tal batalha acabaria por matar a sacerdotisa e criar o objeto mais desejado do mundo pelos youkai: a Joia de Quatro Almas, um artefato capaz de aumentar incrivelmente o poder de seu portador ou transformar a sua própria essência.

Sabendo de tal fato, um meio-youkai chamado Inu-yasha decide roubar a Joia para se transformar em um youkai completo como seu pai. Porém, ele é impedido e lacrado em uma árvore pela sacerdotisa Kikyou, que usa suas últimas forças para tal feito. Seu último desejo faria com que a Joia fosse queimada junto com seu corpo, para que ninguém mais pudesse utilizá-la.

Eras se passam, e nos tempos atuais uma jovem chamada Kagome Higurashi vive sem saber que é a reencarnação de Kikyou. Certo dia é atacada por um youkai no poço em frente ao templo onde mora, e é transportada quinhentos anos para o passado, em plena Sengoku Jidai. Acaba conhecendo Inu-yasha e libertando-o, depois de descobrir que a Joia de Quatro Almas estava escondida em seu corpo. Acidentalmente estilhaçando a Joia, Kagome inicia uma jornada com Inu-Yasha para evitar que outros se apoderem dos poderes dos fragmentos.

Unem-se a eles Shippou, um youkai raposa que utiliza magias de ilusão; Miroku, um monge budista amaldiçoado com o "Buraco do Vento"; e Sango, uma exterminadora de youkai. Juntos, eles enfrentarão a ameaça de Narak, um homem misterioso que usa uma pele de babuíno como disfarce e que está por trás das tragédias pessoais de alguns deles.

Os demônios youkai

Baseada no mangá de **Rumiko Takahashi** — a mesma autora responsável por *Ranma 1/2* e outros sucessos — o anime *Inu-Yasha* foi exibido nos anos 2000 por alguns canais abertos e por assinatura. Atualmente não existe em nenhum serviço oficial de streaming, mas a editora JBC publicou o mangá completo no Brasil, em um total de 112 volumes!

Inu-Yasha é uma história repleta de criaturas sobrenaturais, poderes e objetos mágicos — ou seja, coisas que gostamos muito de encontrar em jogos de RPG. A seguir, você vai encontrar regras e estatísticas para personagens jogadores e PdMs, compatíveis com os jogos *3D&T Alpha* e *Império de Jade*.

Esta adaptação leva em conta os youkai (palavra japonesa para "demônios" ou "criaturas espirituais") como são mostrados em *Inu-Yasha*, e não aqueles presentes nas lendas japonesas; estas contam com mais de 500 tipos diferentes, que não podem ser facilmente classificados.

TESOUROS ANCESTRAIS

Inu-yasha

Há mais ou menos cinquenta anos, o meio-youkai Inu-yasha buscava a Joia de Quatro Almas para se tornar um youkai completo como seu pai. Porém, acabou conhecendo a sacerdotisa Kikyou e se apaixonou por ela, que por sua vez também se apaixonou pelo meio-youkai. Infelizmente ambos foram enganados por Narak, que os iludiu para acreditarem que foram mutuamente traídos, o que levou Kikyou a lacrar Inu-yasha com uma de suas flechas.

Agora, a Joia de Quatro Almas surge novamente através de Kagome, a reencarnação da sacerdotisa. A princípio a semelhança entre Kagome e Kikyou incomodava Inu-yasha, mas com o tempo ele também se apaixona por Kagome, o que o deixa dividido. Com a volta de seu antigo amor do mundo dos mortos, a vida de Inu-yasha se complica ainda mais.

Inu-yasha recebeu como herança a espada Tessaiga, feita com o dente canino de seu pai, e que possui o poder de destruir cem youkai com um único golpe. Isso provocou a raiva de seu irmão mais velho, Sesshomaru, que o odeia simplesmente por ser um meio-youkai. Depois de várias tentativas frustradas, Inu-Yasha consegue dominar o poder da Tessaiga, mas logo depois disso ela se quebra — e Totoussai, o ferreiro que forjou a espada em primeiro lugar, precisa consertá-la usando um canino do próprio Inu-yasha. O que ele não sabe, entretanto, é que a verdadeira função da Tessaiga é evitar que seu sangue youkai se manifeste por completo e tome conta de seu coração, o que poderia causar a morte de Inu-yasha.

Império de Jade: hanyô, Kensei 14, Desonrado; ND 15; Médio, desl. 9m; PV 127, PM 56 (limite 26); CA 27 (+7 nível, +3 Des, +1 armadura, +6 arma); corpo-a-corpo: desarmado +18 (1d4+5) ou *Tessaiga* +22 (3d6+14 mais 3d6 contra monstros, shiryou e oni, crit 16); hab. arma indestrutível, arma querida, espírito livre, meditação (1 hora), poder marcial, poder salvador, versado em arma (+4); Fort +12, Ref +14, Von +8; For 20, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 12, Hon 8.

Perícias & Talentos: Acrobacia +17, Diplomacia +7 (+11 por Nekomimi), Enganação +7 (+11 por Nekomimi), Iniciativa +17; Abrir Chacra (For, Des, Con), Acrobacia Audaz, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Chacra Mediano (For, Des), Conhecimento de Jutsus x3, Desviar Objetos, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Foco em Arma (nodachi), Golpe com Duas Mãos, Saque Rápido.

Equipamento: roupa de pele de rato-de-fogo (*quimono +1 incandescente resistente*), *Tessaiga, koto-dama.*

Jutsus: (básicos) *arma de Dai'Gun, corrida ninja, fôlego concentrado, garras do tigre, golpe do vento distante, golpe pesado, leitura de chacras, passos leves, pernas do gafanhoto, truque do gato*; (medianos) *dança dos cinco ventos, golpe voador, velocidade sobrenatural.*

3D&T: 20N; F5 (corte), H4, R5, A3, PdF3 (corte), 25 PVs, 25 PMs; Ataque Especial, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Detecção de Energia Maligna); Fúria, Protegida Indefesa (Kagome).

Tabela de Frases Aleatórias do Inu-yasha!

Mesmo sendo o personagem principal, Inu-yasha não é famoso por um vocabulário muito extenso. Volta e meia acaba repetindo uma de suas "frases de efeito". Para decidir qual delas ele utiliza, jogue 2d6 e consulte esta tabela:

2) Concorda com Kagome calmamente
3) *"Kagome, sua inútil!"*
4) *"Maldito/a* (nome de inimigo)*!"*
5) *"Eu não acredito!"*
6) *"Maldição!"* (e jogue novamente)
7) *"Cale a boca!"*
8) *"(*Nome de alguém presente)*... seu/sua idiota!"*
9) *"(*Nome de inimigo)*, seu/sua covarde!"*
10) *"Seu/sua burro/a!"*
11) *"Você acha que vou perder para alguém tão fraco?"*
12) Concorda com Kagome irritado

Kagome Higurashi

Kagome Higurashi é a reencarnação da sacerdotisa Kikyou, protetora da Joia de Quatro Almas. Sua vida mudou quando foi atacada por uma mulher-centopeia no poço em frente ao templo onde mora, sendo transportada através do tempo para o Japão medieval. Lá, descobriu que a Joia de Quatro Almas fazia parte de seu corpo. Graças à sua energia espiritual, conseguiu quebrar o lacre que mantinha Inu-yasha preso, e após acidentalmente estilhaçar a Joia de Quatro Almas, partiu com a missão de juntar os fragmentos.

Ao longo de suas aventuras, Kagome e Inu-yasha vão ficando cada vez mais próximos, até que se apaixonam um pelo outro — mas demoram a admitir. Cuida e protege o pequeno youkai raposa Shippou, que permanece como companheiro do grupo numa relação de irmão mais novo com Kagome e Inu-yasha.

Império de Jade: humana, Shinkan 10 / Kensei 1, Honesta; ND 10; Médio, desl. 9m; PV 55, PM 63 (limite 16); CA 17 (+5 nível, +2 Des); à distância: daikyu +10 (1d8, x3, 24m); hab. canalizar energia 5d6, meditação (2 horas), raio espiritual (1d8); Fort +6, Ref +7, Von +12; For 10, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 18, Car 13, Hon 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +14, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (religião) +15, Cura +18, Diplomacia +15, Intuição +18, Percepção +18; Abrir Chacra (Int), Canalização Seletiva, Canalizar o Vácuo, Chacra Mediano (Int), Comandar, Conhecimento de Jutsus, Devoto do Bushintau (Sab), Espírito dos Animais, Foco em Arma (daikyu), Liderança (parceiro), Jutsu Acelerado, Jutsu Compartilhado, Jutsu Longínquo, Solidez Espiritual, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Armas Marciais, Ver a Verdade, Ver o Invisível.

Equipamento: daikyu, 20 flechas, uniforme escolar.

Jutsus: (básicos) *apreciar arte, aura zen, compreensão dos ancestrais, mandala-escudo, mandala de proteção, percepção elevada, proteção dos ancestrais;* (medianos) *anulação, localização, purificação;* (avançados) *barreira dos ancestrais, carapaça do besouro, restauração de Fuyuan, rito do exorcista;* (sublimes) *amuleto de proteção, círculo de luz, palavra dos ancestrais, punição dos ancestrais.*

Aliado: Shippou (henge raposa, Wu-jen, Desonrado; aliado destruidor veterano; uma vez por turno, como uma ação livre, pode causar 2d6 pontos de dano de energia (escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento) em qualquer alvo a até 9m).

3D&T: 12N; F0, H2, R2, A0, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 30 PMs; Arcano, Elementalista (espírito), Pontos de Magia Extras x2, Xamã; Fetiche (daikyu), Protegido Indefeso (Shippou).

Miroku

Os serviços de um monge sempre são necessários em uma época repleta de youkai e espíritos que assombram os vivos. Infelizmente algumas pessoas podem se aproveitar da confiança alheia, e Miroku é uma delas. Ele é um monge pervertido (na verdade é um houshi; falta um estágio para ser um monge completo), cruzando o país em busca de vingança contra Narak, que amaldiçoou seu avô com o Buraco do Vento. Embora seja uma arma poderosa, essa maldição acaba por consumir o próprio portador, sendo transmitida para a geração seguinte. Restam a Miroku, então, duas alternativas: encontrar Narak e matá-lo, ou ter um filho o mais rápido possível. Aparentemente, ele acha mais fácil a segunda opção...

Apesar de cantar toda mulher bonita que aparece, Miroku tem um lugar no coração reservado para Sango. Ela também gosta dele, mas acha difícil aguentar suas safadezas...

Império de Jade: humano, Yakuza 12, Desonrado; ND 11; Médio, desl. 9m; PV 93, PM 33 (limite 19); CA 21 (+6 nível, +1 Des, +4 Con); corpo-a-corpo: bo +10 (1d6+1); hab. ataque furtivo +4d6, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão aprimorada, extorsão (cabeça baixa, dedo-duro, hora do pagamento, lutar outro dia), hierarquia do kumi (CD 17/22), imunidade a níveis negativos, mente escorregadia, recursos escusos, rede de informantes, resistência a trevas 20; vingança; Fort +17, Ref +16, Von +16; For 12, Des 12, Con 18, Int 12, Sab 16, Car 16, Hon 6.

Perícias & Talentos: Atletismo +20, Atuação (oratória) +22, Conhecimento (religião) +20, Cura +23, Diplomacia +22, Enganação +22, Furtividade +20, Iniciativa +20, Intuição +23, Obter Informação +22, Percepção +23; Abrir Chacra (Car), Bênção de Mizuha, Bênção de Okoreeji, Casca Grossa, Chacra Mediano (Sab, Car), Conhecimento de Jutsus x3, Devoto da Família Celestial (Sab), Dissimular Honra, Duro de Matar, Perícia Aprimorada (Enganação).

Equipamento: bo, *amuleto zen*, ofuda de *anulação* (x3), *dai'zenshi fuku abençoado resistente.*

Jutsus: (básicos) *ataque zen, leitura de chacras, língua de prata, mandala de proteção, percepção elevada;* (medianos) *feitiço de Kazuko* (CD 20), *paralisia* (CD 20), *purificação, visão perfeita;* (lendários) *buraco negro* (CD 30).

Aliado: Hachi (henge guaxinim, Yakuza, Desonrado; aliado conselheiro veterano; +4 em testes de perícia e resistência).

Buraco do Vento: essa é uma maldição especial. Miroku conhece e é capaz de executar o jutsu *buraco negro*, pelo custo normal. O buraco sempre surge na palma de sua mão — ou seja, ocupando seu próprio espaço; Miroku normalmente não é afetado pelo jutsu, e

executá-lo não é uma violação de honra. Porém, a cada vez que executa o jutsu, ele perde 1 PM permanente. Se a qualquer momento chegar a 14 PM máximos ao executar o jutsu, ele será sugado pelo buraco, sem direito a teste de resistência.

3D&T: 15N; F2 (corte), H3, R2, A2, PdF0, 10 PVs, 30 PMs; Clericato, Implemento (Buraco Negro), Magia Branca, Pontos de Magia Extras x2, Sentidos Especiais (Detecção de Energia Maligna, Ver o Invisível); Maldição (se chegar a 0 PM ao lançar Buraco Negro, é sugado por ele), Ponto Fraco, Poder Vingativo.

Sango

Descendente de uma longa tradição de exterminadores de youkai, Sango viu sua família ser dizimada diante de seus olhos pelo próprio irmão, Kohaku, que havia sido dominado por Narak. Mais tarde foi iludida a acreditar que Inu-yasha destruiu sua vila, e partiu para matá-lo acompanhada de um fantoche de Narak sob o disfarce de babuíno, sem saber que ele colocara em seu corpo um dos fragmentos da Joia de Quatro Almas. Mas Inu-yasha conseguiu demonstrar sua verdadeira índole, transformando Sango em sua aliada. Desde então ela se uniu ao grupo na caçada por Narak e os fragmentos da Joia de Quatro Almas, adicionando revelações importantes sobre o passado do artefato.

A arma principal de Sango é o seu Osso Voador, um enorme bumerangue feito dos ossos de um youkai que ela matou com os exterminadores. Ela também carrega consigo uma wakizashi. Sua companheira inseparável é Kirara, uma youkai criada na vila dos exterminadores. Apesar de parecer um gatinho de duas caudas fofinho e inofensivo, pode se transformar em um tipo de tigre dentes-de-sabre capaz de voar e fazer o mais valente dos guerreiros pensar duas vezes antes de enfrentá-la.

Império de Jade: humana, Onimusha Exterminadora 14, Desonrada; ND 13; Médio, desl. 18m, voo 3m; PV 127, PM 30 (limite 14); CA 25 (+7 nível, +4 Des, +4 armadura, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: desarmado +17 (1d4+3) ou wakizashi +18 (1d6+3, 19) ou tanto +18 (1d4+3, 18); à distância: *Osso Voador* +17 (1d8+7, 19/x3, 9m); hab. defesa contra youkai (+2), devorador de almas, especialização em venenos, exterminador potente, imunidade a veneno, inimigo de youkai (+4), matador, treinamento do exterminador (arma x3, armadura x1, companheiro x4); Fort +12, Ref +13, Von +8; For 16, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 12, Hon 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +20, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (religião) +20, Iniciativa +21, Ofício (alquimia) +18, Ofício (metalurgia) +18, Sobrevivência +18; Ataque Desarmado Aprimorado, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Esquiva, Foco em Armadura (armadura de ossos), Mobilidade, Na Mosca, Rastrear, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (chakram), Usar Venenos.

Equipamento: Osso Voador (chakram Grande ameaçador caçador retornável), armadura de ossos obra-prima, wakizashi, tanto, bomba de fumaça, dose de extrato de lótus negra.

Jutsus: (medianos) *bote da naja*.

Companheira Youkai: Kirara (youkai gato; montaria; deslocamento +9m, voo 3m).

3D&T: 15N; F1 (corte), H3, R2, A2, PdF4 (corte), 10 PVs, 10 PMs; Ataque Especial (PdF), Aliada (Kirara), Sobrevivência; Protegido Indefeso (Kohaku).

Sesshoumaru

Irmão mais velho de Inu-yasha, Sesshoumaru é um youkai extremamente poderoso e cruel. Apareceu pela primeira vez buscando o legado de seu pai, sem saber que estava escondido dentro do olho de Inu-yasha. Na verdade, o olho era a passagem para o túmulo do pai de ambos, o local onde foi deixada a espada Tessaiga, mas nem Sesshoumaru nem Inu-yasha conseguiram tocar a arma. Quando Kagome a retirou de onde estava fincada e entregou para Inu-yasha, foi revelado o segredo: a Tessaiga havia sido criada para proteger os humanos, e apenas quando utilizada para esse fim atingiria seu poder máximo. Vendo que a espada lhe seria inútil, Sesshoumaru assumiu sua forma verdadeira, um cachorro enorme que expelia névoa ácida e venenosa pela boca — mas foi derrotado pelo irmão, que decepou seu braço esquerdo.

TESOUROS ANCESTRAIS

A partir daí, Sesshoumaru buscou vingança de várias formas, chegando até a usar um braço de dragão para quebrar a Tessaiga. Por fim, acabou dominando a maligna espada Toukijin, com a qual quase matou Inu-yasha.

Apesar de tudo isso, Sesshoumaru aparentemente possui um indecifrável código de honra, daqueles que o fazem salvar o irmão porque não quer que ninguém além dele o mate. Também sempre disse odiar humanos, mas adotou uma menina chamado Rin quando esta cuidou dele após uma batalha contra Inu-yasha. Dia após dia, Sesshoumaru revela que talvez não seja o vilão que todos imaginam.

Império de Jade

Youkai 20, Médio, Sórdido, ND 16

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +28, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40 (+10 nível, +6 Des, +4 armadura, +10 natural).

Pontos de Vida: 300.

Pontos de Magia: 99 (limite 39).

Resistências: Fort +16, Ref +18, Von +13, imunidade a doença e veneno, resistência a luz 20, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-corpo: *Toukijin* +33 (2d6+22, 17) ou desarmado +29 (1d4+9).

Habilidades: For 29, Des 22, Con 19, Int 18, Sab 13, Car 12, Hon 4.

Perícias: Acrobacia +29, Atletismo +32, Conhecimento (geografia) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (religião) +27, Obter Informação +24.

Golpe Extra: ao fazer um ataque, Sesshoumaru pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. Ele pode realizar no máximo seis ataques extras na mesma rodada.

Poder Marcial: Sesshoumaru pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +4 seu bônus de ataque ou dano em seu próximo ataque. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser, mas nenhum aumento pode ser maior que +20.

Jutsus (M): Sesshoumaru pode executar todos os jutsus básicos e medianos de Força, Destreza e Constituição, além de *leitura de chacras*. Seus preferidos são *aura corrosiva* e *velocidade sobrenatural*.

Equipamento: *Tenseiga, Toukijin (nodachi +5 soturna)*.

3D&T: 30N; F6 (químico), H5, R6, A5, PdF4 (químico), 30 PVs, 30 PMs; Aliado (Jakken), Aceleração, Forma Alternativa, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Detecção de Energia Maligna, Ver o Invisível); Código de Honra, Protegida Indefesa (Rin), Má Fama.

Classe Variante: Onimusha Exterminador

No Império de Jade após a partida da Tormenta, o onimusha é o exterminador supremo de monstros e aberrações. Aceitando uma parcela da corrupção para poder combatê-la, ele desiste da vida normal para proteger a população inocente. No passado, outro tipo de onimusha existiu: um caçador de demônios e outros youkai malignos, com habilidades similares às do onimusha moderno.

Empregando partes do corpo de youkai derrotados como troféus macabros e ingredientes monstruosos, o onimusha exterminador se unia às energias espirituais remanescentes de suas presas, obtendo armas e armaduras especiais. Algumas tradições também ensinavam a domar youkai selvagens e animalescos, adotando-os como companheiros.

Embora outras classes também caçassem oni — como samurais, shugenja e até mesmo monges — o onimusha exterminador não tinha medo ou vergonha de se sujar com a desonra se isso significasse a destruição desses seres sórdidos e desumanos. Por isso, a maioria empregava venenos especiais capazes de debilitar seriamente youkai, um ato naturalmente desonrado.

Uma classe variante, como o nome indica, é uma versão modificada de uma classe básica. Níveis de onimusha exterminador contam como níveis de onimusha para todos os propósitos. Use as características e habilidades do onimusha, apenas aplicando as modificações listadas a seguir. Uma vez que adquira um nível de onimusha exterminador, você não pode adquirir níveis de onimusha comum (e vice-versa). Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Império de Jade*, página 44).

Características de classe

Modificador de Honra: –4.

Talentos Iniciais: recebe Usar Venenos.

Pré-requisitos: treinado em Ofício (alquimia).

Habilidades de classe

Treinamento do exterminador: essa habilidade funciona como caminhos aberrantes, exceto onde indicado.

• *Arma do exterminador:* como arma simbionte, mas você recebe esta arma em uma versão macabra (obra-prima), feita de ossos, chifres, garras e outros, como um bumerangue feito de ossos. Ela pode ser desarmada, roubada ou destruída. Porém, nas mãos de qualquer outra pessoa, a arma se comporta como uma peça comum. Perdê-la é uma violação de honra severa. Se a arma for destruída ou não puder ser recuperada, você pode criar uma nova se tiver acesso ao cadáver de um youkai que tenha no mínimo tantos níveis quanto você — em um processo que demora uma semana e custa 100 ¥o.

• *Armadura do exterminador:* como armadura simbionte, mas a aparência é apenas macabra, nunca pulsante ou viva.

• *Companheiro youkai:* como companheiro aberrante, mas a sua aparência é a de um youkai à sua escolha, respeitados os limites de tamanho da habilidade. O youkai pode até ser de tamanho menor e aumentar de tamanho para desempenhar suas funções!

TESOUROS ANCESTRAIS

Especialização em Venenos: no 1° nível, o onimusha exterminador pode fabricar uma dose de veneno com um teste de Ofício (alquimia) (CD igual à do veneno +10). Isso leva 1 hora e custa tanto PM quanto um jutsu de grau equivalente à CD do veneno (1 PM para CD 15, 3 PM para CD 18 etc). O veneno permanece potente até ser usado, mas apenas uma dose pode ser criada por vez. Todo veneno criado por um onimusha exterminador ignora qualquer imunidade a veneno de criaturas do tipo youkai.

Exterminador Potente: como potência aberrante, mas não inclui o efeito *talento potente*.

Inimigo de Youkai: como inimigo de monstros, mas só se aplica a criaturas do tipo youkai.

Maestria em Venenos: no 8° nível, o onimusha exterminador aprende e pode executar o jutsu *bote da naja* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos. Além disso, ele se torna imune a venenos.

Defesa contra Youkai: como resistente a monstros, mas só se aplica a youkai.

Matador: em vez de monstros, só se aplica a youkai.

Matador Supremo: em vez de monstros, só se aplica a youkai.

O onimusha exterminador não recebe as habilidades caminhos aberrantes, faro para monstros, potência aberrante, inimigo de monstros, momento de Tormenta e resistente a monstros.

Itens e artefatos mágicos

Tessaiga: a espada criada com o dente do pai de Inu-yasha funciona como uma *nodachi +5 ameaçadora defensora radiante*. Seu empunhador pode usar o jutsu *matador de kaiju* pelo custo normal, mas causa dano apenas a criaturas do tipo youkai. A arma só demonstra esses poderes se for empunhada por um hanyô; nas mãos de qualquer outra criatura, é apenas uma katana enferrujada (com penalidade de –1 nos ataques e danos). Nas mãos de qualquer youkai, causa 2d6 pontos de dano de vácuo por rodada ao empunhador.

Tenseiga: esta é a outra espada deixada de herança pelo pai de Inu-yasha, destinada a Sesshoumaru. É uma *katana +5 ameaçadora defensora radiante*, mas ela não é capaz de causar dano a criaturas vivas, apenas shiryou. Seu empunhador pode usar os jutsus *retirada relâmpago, revitalização de Hyaku-nen* e o efeito de ressuscitar alguém do jutsu *distorção da realidade* (sem custo permanente em PM, mas apenas uma única vez por criatura).

Koto-dama: é o colar usado por Inu-yasha. Foi colocado pela sacerdotisa Kaede logo após ele ser libertado por Kagome. Quando Kagome (e apenas ela) pronuncia a palavra "senta" como uma reação, o pobre Inu-yasha imediatamente cai de cara no chão, não importando a altura em que esteja e sem direito a resistência. Ele fica caído e pasmo, incapaz de fazer ações, por 1 rodada. A *koto-dama* é um item amaldiçoado e só pode ser removida com o auxílio de jutsus.

Joia de Quatro Almas: originada do coração da sacerdotisa Nidoriko, a Joia de Quatro Almas pode transformar um meio-youkai em humano ou em um youkai completo. Quando utilizada por um youkai, ela aumenta incrivelmente seu poder e o torna praticamente imortal, mesmo que seja gravemente ferido ou esquartejado. Quando inteira, a Joia também pode realizar desejos, como no jutsu *distorção da realidade*. Seus fragmentos podem aumentar as capacidades de uma criatura que os tenham em sua posse, de acordo com o local em que estiverem sendo carregados e os próprios desejos da criatura.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
FLÁVIO LÚCIO R. RIBEIRO

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no ***nosso canal no YouTube***.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Introdução

Arton está em guerra! E que guerra!

Sob o comando do General Máximo Hermann Von Krauser, os puristas do reino de Yuden atacaram o Reinado. Fanáticos amantes da tirania, eles desejam erradicar todas as raças não humanas do continente.

Felizmente, para impedi-los, há nossos heróis! São eles: Lothar, o Paladino da Sofrência (agora conde!), Nargom, o Pirata Fujão (que agora não foge mais!), Kadeen, o Bardo Menino Mágico (com magias nada juvenis!) e Klunc, o Ex-Bárbaro (agora mago!). Esse grupo insólito forma a GUILDA DO MACACO, protetores do Reino de Svalas e oponentes das conspirações yudenianas.

No último episódio, após nossos heróis salvarem diversos refugiados não humanos com a ajuda do dragão-fada Fiz-Grin e seguiram para o reino de Deheon. Na capital, Valkaria, almejavam conseguir o apoio do pequeno conselho local para colocar a nação mais rica de Arton contra o poderio de Yuden.

Eles conseguiram encontrar o Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada, comandante do Exército Real de Deheon, proibido de se juntar a votação do conselho, porém, como último recurso, os guardas encarregados de vigiá-lo ativaram um golem de ferro gigantesco, que agora ameaça esmagar todos com punhos de ferro...

Conseguirá a Guilda recrutar o apoio de Deheon e impedir o avanço purista? Ou será transformada em purê?

Episódio 55 – O verdadeiro dever de um nobre

No alto de uma torre na cidade de Valkaria, a Guilda luta contra os captores de *Sir* Bradwen, comandante das tropas deheoni. Lothar atravessa uma barreira de lâminas conjuradas por um clérigo anão, valendo-se de incrível destreza zetajonesiana, enquanto Nargom derrota o oponente com disparos de pistolas mágicas. Infelizmente, as ilusões conjuradas por Klunc mostram-se ineficazes contra o golem de ferro guardião da torre. O golem só é detido pela intervenção do próprio *Sir* Bradwen. Tendo autoridade sobre todas as tropas do reino, ele ordena que a máquina cesse o ataque e ela volta à inércia.

Sir Bradwen é convencido por Lothar a se juntar ao conselho e participar da votação. O próprio Lothar, por sua vez, tem um plano reserva, caso a reunião seja mal sucedida.

Na manhã seguinte, a Guilda visita as prensas da lendária Gazeta do Reinado e convence os goblins editores a publicarem um apelo a aventureiros e heróis, para que se juntem a guerra. O apelo é redigido por Nargom, segue a argumentação de Lothar e é revisado gramaticalmente por Klunc!

De volta ao Pequeno Conselho, deliberações são feitas antes da votação. Lothar faz um discurso, lembrando aos nobres presentes que seu verdadeiro dever é proteger o povo e que é isso que a Rainha Shivara faria, se estivesse presente.

Nargom causa uma reação nevrálgica entre os nobres ao sugerir que a reputação deles (a única coisa com o que se importam) está sendo difamada por Yuden. Por fim, um dos conselheiros, o Duque Verbam Maliq, é exposto com o testemunho do clérigo anão capturado, que revela ordens para manter *Sir* Bradwen longe da reunião.

Após a expulsão de Maliq, o Pequeno Conselho é finalmente convencido a votar pelo lado certo e Deheon se junta a guerra!

Episódio 56 – Não me tornei conde pra virar goblin

Ao final do inverno, as tropas de Deheon se encontram com as tropas de Bielefeld. Juntos, os dois exércitos atravessam a fronteira para Yuden. Heróis e líderes decidem qual estratégia tomar para o ataque.

Sir Bradwen de Deheon quer que os exércitos aliados lutem lado a lado como uma única força atacando Yuden frontalmente em uma carga de cavalaria. As lideranças bielefeldianas preferem que um dos exércitos ataque de frente e outro flanqueie. Conde Lothar quer avançar com os heróis da Guilda até o território das charnecas, à frente do ataque principal e organizar uma guerrilha, para atrair parte das tropas inimigas.

A Aliança do Reinado se decide, por fim, em usar um misto das duas últimas táticas, com Bielefeld organizando o flanco, ao mesmo tempo que a Guilda avança à frente do exército principal para sabotar o inimigo e fazer reconhecimento do território. Magos são instruídos a enviar mensagens mentais previamente roteirizadas aos goblins tripulando as máquinas de guerra puristas.

Surge por um momento a ideia de metamorfosear-se magicamente em goblins e se infiltrar no exército inimigo, mas ela é prontamente descartada por Lothar: "Não me tornei conde pra virar goblin!".

Klunc usa sua magia para acessar o plano das sombras e permite aos heróis da Guilda viajar mais rapidamente até o interior de Yuden.

Ao ser bem sucedida em desabilitar o posto avançado do inimigo, a Guilda encontra um soldado yudeniano não-alinhado aos ideais puristas. Ele esteve próximo a Von Krauser e sabe sobre o tabuleiro mágico que o general máximo utiliza para coordenar confrontos militares, e que mantém em sua tenda. A Guilda resolve voltar, esperar e tentar penetrar o centro de comando inimigo durante a confusão da batalha.

Há antes, ainda, um dilema que precisa ser resolvido.

O exército de Bielefeld é liderado por Khilliar Janz, o novo rei, honrado, de bom coração. Um comandante razoavelmente competente. Mas não ao mesmo nível dos comandantes de Yuden. Por outro lado, *Sir* Alenn Toren Greenfeld, Alto Comandante da Ordem da Luz e sumo-sacerdote de Khalmyr, não ousando tomar para si o manto da liderança destinado ao rei, está disposto a lutar como um simples cavaleiro na linha de frente.

Nargom consegue dissuadir *Sir* Alenn Toren e convence-o a pedir ao rei a liderança do exército, argumentando que a vida de Khilliar Janz é valiosa demais para o povo e ele não deve participar na batalha.

"A sabedoria vem de lugares estranhos" conclui *Sir* Alenn Toren. Ao qual Nargom complementa:

"É porque a sabedoria é um tesouro. E de tesouro pirata entende!".

Episódio 57 – O crítico e a fúria

Sem delongas o conflito começa.

Um dos arsenais de Yuden, liderado pelo General Klinsmannn, movimenta-se contra as tropas de Bielefeld. Os heróis da Guilda atuam no conflito, tentando abrir caminho em meio às fileiras para chegar da retaguarda até a tenda de comando.

Durante a batalha, quando Lothar decapita um inimigo com sua espada, algo inusitado acontece: revivendo as memórias de seu trauma, Klunc é mais uma vez inundado pela fúria primordial e reverte de genial mago para gigante bárbaro ensandecido! (recebendo de volta, num milagre, seu machado previamente abandonado, o Presuntador!).

A Guilda consegue chegar até a tenda de Klinsmann onde, além do general, os heróis mais uma vez enfrentam o soldado com o braço roubado de Arkam. Lothar consegue derrubar o general com um golpe certeiro, mas cai vítima dos golpes do soldado de elite.

Após muito suor, lágrimas e a união das forças de Nargom, Klunc e Kadeen, o vilão é derrotado, no limite das forças do grupo.

A batalha, por outro lado, é um sucesso retumbante para Bielefeld e seus cavaleiros, que conseguem destroçar o arsenal yudeniano sofrendo pouquíssimas baixas e mantendo a moral elevada.

Resta agora enfrentar o General Máximo...

Episódio 58 – Braço Metálico

Lothar é curado por Kadeen, mas as magias do bardo são incapazes de salvar seu braço destroçado. O membro arruinado é amputado por um golpe limpo e certeiro da espada mágica de Sir Alenn Toren. Klunc não aceita a situação. Confuso, ele tenta impedir Sir Alenn Toren, achando que ele quer sacrificar seu amigo como um animal ferido!

Após a amputação, Klunc pega o braço metálico de Arkam e tenta "consertar" Lothar, mas em vão. Lothar não se acha digno do braço. Klunc, no entanto, não desiste, e seus sentimentos puros de amizade fazem com que o braço mágico finalmente se acople a Lothar.

Agora, tendo em seu próprio corpo a arma de um dos maiores heróis de Arton, Conde Lothar resolve ir com o restante da Guilda atrás do exército de Deheon, que foi derrotado e está se dispersando.

Reunindo diversos heróis e grupos de aventureiros, eles retornam à frente de batalha, onde o conflito decisivo está prestes a iniciar.

Yuden contra Bielefeld. *Sir* Alenn Toren Greenfeld contra o General Máximo Hermann Von Krauser.

Os cavaleiros da luz avançam com ímpeto e a os heróis da Guilda conseguem infligir várias baixas. Nargom e Klunc chegam mesmo a capturar o estandarte do exército purista. No entanto, logo percebem que estão enfrentando um gênio tático no campo de batalha, que com manobras esmagadoras consegue flanquear e depois aprisionar os soldados de Bielefeld em meio às suas tropas.

A Guilda consegue chegar até o palácio mágico que é a "tenda" de Von Krauser. Derrotar o General Máximo pode ser a única maneira de virar a batalha e, talvez, nem mesmo isso seja incapaz de reverter a situação desastrosa.

Não perca os próximos episódios!

O Pequeno Conselho de Valkaria

Na ausência da rainha Shivara Sharpblade o reino de Deheon é governado por nobres de alta hierarquia.

O Conselho atual é formado pela Duquesa de Blangis (humana, Nobre 7/Nobre de Valkaria 10, N), o Marquês Thibault (humano, Nobre 7/Nobre de Valkaria 7, N), Calista Il-Sharat (qareen, Barda 7/Nobre de Valkaria 3, CB) e pelo Duque Verban Maliq (humano, Guerreiro 9/ Nobre 4, LM).

Há também o comandante das tropas do reino, o Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada (humano, Nobre 7/ Cavaleiro 10, LB.), mas sua participação direta no Conselho só se faz em regime de exceção.

Após ser exposto pela Guilda, o Duque Verban Maliq perdeu seu posto e foi expulso.

Emitimos nessa coluna, um pedido de desculpas ao Lorde Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourado, por termos errado a grafia de seu nome. O esforço para acertar todos os seus títulos levou a esse deslize.

DAVIDE DI BENEDETTO

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adrianna Alberti
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Garcia
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Melo De Brito
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Ariel Juarez
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Sakai Costa
Bruno Stoy Locatelli
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Cristiano Lopes Lima

Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Martins
Diego Meneses
Diego Oliveira Souza
Diego Torralbo
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas D Correa
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Édipo Égas Marques
Edoardo Riemer
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Oliveira
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Spindola
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Teixeira

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
Jonatan Guesser
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Arrais Pereira
Lucas Arruda
Lucas Barbosa Lins
Lucas Koga Genovez
Lucas Linki
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer

Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Pereira Dos Santos Marinho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcos Henrique
Marcos Melo
Marcos Santos
Marcus Schubert
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mário Lima
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Caldas
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nicholas Ataide Minora
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Germano Pereira
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Thomaz
Raffael Lima
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Souza
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Rômulo Ferreira
Ronald Guerra
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Silva Chagas
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Wilson Barbosa Greenleaph
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Ximenes
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Araújo
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Djair Nogueira
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Rodrigues Meurer Marques
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enzo Venturieri

Erick Henrique
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Dos Santos Antunes
Fabricio Gama
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aparecido Da Silva Cosmo
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Hyusuke Hideki
Iago Pandelo De Sa
Ícaro Lima Bulhões
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gabriel Gomes Dos Santos
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Andriotti Martins
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Aurélio De Carvalho Domingos
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Midon Ribeiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Max Amadeus Ramos De Sousa
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Milena Soares Ceccon
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Omar Cheidde Chaim
Pablo Urpia
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael J Maciel
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wicttor Picanço Rios
Wiliam Fonseca Lino
William Jonathan
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

A capa de Samuel Marcelino reo-resenta os clérigos videntes de Sternachten, parte importante de *A Flecha de Fogo*, novo romance de Leonel Caldela. A seguir você con-fere alguns estágios da produção de mais uma ilustração fantástica da *Dragão Brasil*.

EXTRAS

EXTRAS